



1998

增刊



玩具兵大战
ARMY MEN
3DO
独特的策略型即时战斗游戏
角度新颖的局部战争
幽默的台词.多达4人的联机功能
80种不同的剧情.以及5种可供指挥的运输工具
www.ChinaByte.com—Ubi Soft游戏产品指定优先发布中文网站
即将上市
WORMS:2
百战天虫2
笑料百出的卡通游戏
回合制策略游戏大师
的又一杰作
18人联机的"百虫大战"
变化无穷的超级武器
www.ChinaByte.com—Ubi Soft游戏产品指定优先发布中文网站



Ubi KiDS
在美妙的雷曼世界中，取得英语进步！
雷曼
RAYMAN
英语万事通
近千道习题,
紧扣英语教学的各个方面:
■词汇和书写(2000多个
词汇,分成15个日常生活
主题)
■听力与口语(语音辨别
正确发音)
■语法(中小学词法、
句法)
■感受英语文化
www.ChinaByte.com—Ubi Soft游戏产品指定优先发布中文网站
Ubi 教育软件系列
法国 UBI Soft 教育游戏娱乐软件

迎接实时策略游戏的新世纪……

《沙丘》改编自著名作家弗兰克·赫伯特的同名科幻小说，1965年第一部出版，至今已出版六集，它们是《沙丘》、《沙丘的救世主》、《沙丘的孩子们》、《沙丘的黄金帝王》、《教士会的礼堂：沙丘》、《沙丘的异教徒们》。1965年沙丘获得了当年的雨果文学奖和当年首次颁发的星云文学奖。1984年《沙丘》被好莱坞著名导演戴维·林奇拍成电影。

游戏《沙丘2000》基于1965年的《沙丘》第一集改编而成，故事大意如下：

保罗·阿特雷德是莱托·阿特雷德公爵的儿子，阿特雷德家族的继承人。她的母亲杰西卡是加西里姐妹会的元老。保罗在姐妹会的训练下，具有了强大的预知未来的超能力。保罗15岁那年，已知宇宙的皇帝为了控制香料，命令阿特雷德家族去占领阿拉基斯行星（沙丘）。香料是进行太空旅行时宇航员必须的麻醉品，而它只存在于沙丘的沙漠中。但是，实际上这是皇帝为了消灭阿特雷德家族而设计的阴谋。而制造阴谋的人中就有皇帝本人。当保罗和杰西卡到达沙丘后，会见了沙丘上的土著居民弗里曼人。而长期被哈肯尼人统治和压迫的弗里曼人认为保罗就是沙丘的弥赛亚——弗里曼人传说中的救世主，古代的预言终于变为现实了。于是保罗开始领导弗里曼人为自由而战。利用他的预知能力和弗里曼人的帮助，保罗将面对弗拉迪米尔·哈肯尼男爵强大的武装力量和狡诈的阴谋，而这将导致保罗与皇帝和他的精英卫队——表面上不可战胜的沙杜卡的激战。

沙丘2000



音波坦克
类型：高级战车
家族：阿特雷德
必要建筑：重工厂和第九代科研中心
火力范围：中等
速度：44公里/小时

装甲：中等。对于子弹和高能炸药的攻击有很强的抵抗力，而反坦克武器和大口径枪对其杀伤力较大。
用途：音波坦克以音波的形式发射巨大的能量攻击敌人，是对付步兵和轻型车辆最有效的武器。注意：音波前进的轨迹上的一切东西都会受到攻击，无论是敌军还是友军。



沙虫
类型：沙丘行星上的生物
家族：无
必要建筑：无
火力范围：无
速度：30公里/小时

装甲：重型。难以消灭的生物，子弹和高能炸药只能对成很小的杀伤，而反坦克武器和大口径枪对其杀较大。
用途：沙虫可以被有节奏的振动吸引。它经常出现在战疯狂地攻击一切部队，并将它们吞吃。



沙杜卡
类型：步兵
家族：皇帝卫队
必要建筑：兵营和皇宫
火力范围：中等
速度：15公里/小时

装甲：中等。他们的装甲对于反坦克武器是免疫的，但是害怕高能炸药、火焰喷射器和发射子弹的武器。
用途：沙杜卡是皇帝的精英恐怖卫队。装备两种武器，可以自动选择发射正确有效的武器，对付车辆时使用反坦克导弹，而用机关枪攻击步兵。



毁灭战车
类型：高级战车
家族：哈肯尼
必要建筑：重工厂和第九代科研中心
火力范围：中等
速度：30公里/小时

装甲：重型。对于子弹和高能炸药有着巨大的防御力。只有反坦克导弹和大口径炮可以对其造成杀伤。
用途：沙丘中最有威力的武器，对于大多数部队有巨大的杀伤力。但是行进速度很慢。它的武器是双管离子大炮，在战斗中性能可能不够稳定。注意：毁灭战车可以展开作自杀式攻击，自爆后对周围的部队造成严重的伤害。

DUNE 2000

实时策略游戏的开山鼻祖

——经典游戏《沙丘2》的全新演绎

- WESTWOOD-ONLINE，为渴望在INTERNET上对战的玩家们免费提供了权威的网上战场。
- 多人游戏模式中，可以在INTERNET和局域网上挑战你的朋友或与计算机对决。
- 三方可供选择：高贵的阿特雷德家族、阴险的奥多斯家族或邪恶的哈肯尼家族。
- 来自沙丘中的多种武器，音波坦克、鸭嘴兽式轰炸机、毁灭战车、背叛者、死亡之手导弹等。
- 新的16位真彩色的画面、特殊效果、音乐和电影片段使你完全置身于沙丘的神秘世界中。
- 可以用香料购买商会的武器，以弥补制造的不足。



Westwood
STUDIOS


银翼杀手
全球首部实时三维冒险游戏
《银翼杀手》权威攻略指南——上市!
详尽的游戏攻略——帮助 一步一步地破案
详尽的游戏流程图——列出游戏所有的发展路线，以及中间碰到的问题和解决办法。帮助你达到任何一种理想的结局。
提供全部的线索——一些在KIA中无法找到的线索。
赠送关于电影《银翼杀手》的大量资料，电影迷不能错过。
全书7万余字，近200页，图文并茂。
Official Strategy Guide
BLADE RUNNER
Complete Step-by-Step Strategy
SunTendy
改编自同名科幻影片——当年好莱坞十大卖座片，国际影星哈里森·福特主演。特约在同名电影中担纲主角的好莱坞顶尖明星友情演出。
BLADE RUNNER™
中文版
4CD中文版，完全超值的享受——4张CD中融入了100个具有互动的场景和上百个三维人物模型。全程中文字幕，在保留了原作的艺术风格的基础上进行了本地化。
前无古人的声光效果——令人眩晕的视觉效果，以烟、雾、火、雨等效果营造的氛围将实时地影响你的行动。上百万种颜色的全屏幕、流畅的高分辨率的画面再现影片的效果。实时光源效果真实地表现了自然光源的方向、色彩、强度、渐变和移动。丰富的多轨录制的环绕立体声效果制造了一个令人投入的游戏世界。
Westwood STUDIOS
实时冒险游戏，完全互动——突破性的实时故事结构使得每次游戏都会有不同的经历。你将与超过70个以动态捕捉技术制作的人物打交道，他(她)们全部具有独特的个性、智能与活动时间表。


目标：摧毁"希森塔姆"大坝
应间谍
COMMANDOS
BEHIND ENEMY LINES
《盟军敢死队》图形攻略
任务之三"扭转乾坤"计划
SunTendy
INTERACTIVE
新天地互动多媒体
姓名 托马斯·汉考克
绰号 地狱火
国籍 英国
技能 爆破/补给
背景 性格安静，内向。但火爆的脾气会导致无法预料的行为。
姓名 弗兰西斯·伍尔里奇
绰号 公爵
国籍 英国
技能 神枪手
背景 冷静、工于心计。他的妹妹在一次德军空袭中丧生，从而使他下决心加入了敢死队。
姓名 杰克·奥哈拉
绰号 屠夫
国籍 美国
技能 使用匕首/格斗
背景 被激怒后异常凶猛。闲暇时读诗为乐。怕狗。
姓名 萨缪尔
绰号 布鲁克林
国籍 美国
技能 机械师 驾驶
背景 疑心重。人缘不佳。喜爱抽古巴雪茄。
姓名 雷恩·杜尚
绰号 法国佬
国籍 法国
技能 语言学家
背景 极端痛恨纳粹，为人和蔼可亲。可以流利地说五种语言，深得女士爱戴。
姓名 詹姆斯·布莱克伍德
绰号 水鬼
国籍 澳大利亚
技能 游泳冠军/水手
背景 风流成性，为了战斗，戒掉了酗酒的恶习。可以想办法让铁砧在水中漂浮。


诚征各地经销商
十一月宝剑出炉
剑魂
·自创必杀技——让你随心所欲地砍杀
·多样的游戏模式——任务 训练 竞赛 对打让你应接不暇
·首发当天赠送大量精美壁饰
·玩剑魂游戏让你永远找得着北——送指北针
Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.
第3波
电话:(010)62173322-251
亚特兰提斯
失落的传说—中文版
Atlantis
十二月粉墨登场
第3波
全景视觉技术：无拘无束的视野功能
精彩绝伦的游戏效果：捕捉真人的动作
宏伟华丽的情节：传说中的大陆，独具的文化等您去探索
CRYO
一次拥有亚特兰提斯—拼图游戏大赠送
每周五晚21:30～22:00 第三波与你相约1026千赫"动心游戏"
装甲指挥官
MECH COMMANDER
赠奖
上市热卖中
第3波
FASA CORPORATION
FASA INTERACTIVE
即时策略
MICROPROSE
第3波软件(北京)有限公司

Environmental Audio™ – So Real It Has To Be Live!

Environmental Audio™ by CREATIVE

Sound BLASTER Live!™ VALUE

Sound Blaster™ Live!™ Value

期盼已久的 Sound Blaster™ Live!™ Value(超值版)以大众化的价格投放市场！这块新的声霸卡为您提供与倍受称颂的高端产品 Sound Blaster Live! 同等的品质和性能．

创新科技第一批支持环境音效的声霸卡－Sound Blaster Live! 和 Sound Blaster Live! Value，将把您带入一个崭新的音响空间，提供超越好莱坞品质的功能和表现．这些革命性的产品通过环绕音效技术进行环绕音响渲染，产生栩栩如生、身临其境的音响效果，其动感效果恰似置身于一个交响乐队之中．硬件加速的环境音效功能扩展集 (Environmental Audio Extensions™)，确保对新应用软件的广泛支持，提供了超越3D音效的音频感受．同时其强大的数字音频处理能力可增强现有游戏和传统音乐的效果，使普通的家庭影院设备将相形见绌．

NEW

Sound Blaster Live! 和 Sound Blaster Live! Value 的十大卓越特性

1. 重现好莱坞品质的音效
2. 强劲的音频处理引擎EMU10K1
3. 环境音效增强现有软件效果
4. 多音箱输出
5. 数字I/O卡
6. 256复音音乐合成
7. Sound Blaster PCI 标准
8. 环境音效功能扩展集(EAX™)／广泛的驱动支持
9. Sound Blaster Live! 网址:www.sblive.com
10. 丰富的捆绑软件

Sound Blaster™ Live!™ 带有专业级的数字I/O卡和与之相关的高端软件，欲知详情请游览我们的网址．

Sound Blaster™ Live!™

(包含数字I/O卡)

环境音效(Environmental Audio™)音箱系统

CAMBRIDGE SOUNDWORKS

创新科技的高性能产品 Cambridge SoundWorks 多通道音箱系统－DeskTop Theater 5.1™ 和 PCWorks™ FourPointSurround™ 四点环绕音箱系统是 Sound Blaster Live! 和 Sound Blaster Live! Value 的最佳音箱组合．

Cambridge SoundWorks DeskTop Theater 5.1™ 由一个中置音箱，四个环绕音箱和一个低音箱组成

Cambridge SoundWorks PCWorks™ FourPointSurround™ 四点环绕音箱系统由四个环绕

北京创新未来科技有限公司　上海分公司　广州办事处

CREATIVE 创新科技

WWW.SOUNDBLASTER.COM

MGA G200 2D/3D图形加速卡之王

x740*
爆炸光辉好
场景逼真
富有立体感



x740*
效果好

x128*
爆炸产生的光影效果明显
云层层次过渡自然
字体正常



x128*
烟雾效果好
边缘过渡自然

MGA G200
效果更好
天空云彩更自然



MGA G200
画面品质好
它的速度更快
速度值为52.1

*引自《微型计算机》98年7月刊，为维护其它产品权益名称隐去

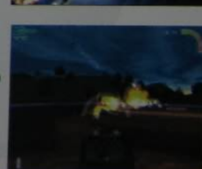
G200 时代图形加速卡特点

①独家采用128位双总线结构
全面提高性能




②率先采用32位渲染
画面颜色极其逼真

③率先提供高分辨率
画面品质极佳
(本图片采用1280x1024@16M)



④率先全面支持D3D
支持游戏极多

中文原包　全国联保

matrox



Monster 3D II
四面八方的震撼
源于怪兽声卡
Monster sound M80
Monster Sound M80
PCI音频技术
加速DirectSound、DirectSound3D、A3D游戏
WINDOWS环境下显著的3D声音
包括32种声音先进的硬件波表合成器
具有Internet上蓬勃发展的在线声音功能
Monster 3D IIx100
全新标准声卡
SONIC IMPACT S90
高性能 PCI 总线音频加速器
★加速高达 48 个 CD 音质的音流
★ 16 通道 100dB 信噪比硬件采样转换器
★ 32 通道硬件数字混合器
录音棚级 64 复音波表加速器
★专业质量和游戏模式的 64 复音合成器
★通用 MIDI 合成器支持 DLS 功能
★众多的数字滤波器（12dB/ 带回声的八度音阶）和音效
杰出的 A3D 交互 3D 音频
★ NASA （美国宇航局）开发的 HRTF 技术加速 A3D 和基于 DirectSound3D 的游戏
★实现空间效果（水下，雾化等）和多谱勒移动音效
16 位全双工立体声音效
★ 48kHz 的输入和输出
★在任何采样率下均 >90dB 信噪比
★立体声线路输入及输出（同时进行立体声回放和录音）
★立体声音箱／耳机输出
操作系统支持 Windows 95/98
3D
DIAMOND总代理：
DIAMOND FireGL系列总代理：
新洋电脑公司
咨询热线：(010)62638480 62646806
DIAMOND MULTIMEDIA
帝盟
Leadtek
丽台科技
http://www.leadtek.com.tw
丽台 WinFast 图形加速卡系列
丽台WinFast 3D S320
的游戏世界
带你狂奔带你疯！
WinFast 3D S320
nVIDIA Riva TNT based
★ 3D性能高达250 Million Pixels/sec and 8 Million triangles/sec
★ 16MB超高速SDRAM，支持24位Z-buffer和Dual texture
★ 支持AGP 2x Bus（包括Sideband,Excuting mode等）
★ 全球领先支援AMD K6-2的3D Now!技术
★ 内建TV-output，可在大屏幕TV上享受3D游戏
3D
WinFast 3D S3500 ZX
nVIDIA Riva 128ZX based
★ 新世代128位超强2D/3D图形加速引擎
★ 8MB超高速SGRAM，工作效率超越Riva 128 15%以上
★ 3D性能高达100Million pixels/sec and 5Million trangles/sec
★ 采用250MHz RAMDAC，支持高达1920×1200×16bpp，1600×1200×32bpp
★ 支持AGP 2X bus（包括sideband,Excuting mode等）
★ 支持OpenGL ICD与Direct3D全功能加速
★ 全球领先支援AMD K6-2的3D Now!技术
★ 内建TV-output，可在大屏幕TV上享受3D游戏
丽台中国区总代理：
北京致荣信息技术有限公司
(010)62633589 62633590 62633591 62633558
深圳景丰电子公司
Tel: (0755) 3223679 3224717 3244107
上海华清经济发展公司
Tel: (021)65420064 65424126



雄居连邦排行榜榜首 荣获国产双十佳软件

最新版

KV300+

KV300+(W+)

KV300+(W+) For Word 3,2

KV300+(W+) For DOS & Win95/98

杀最危险的CIH病毒
杀最厉害的变形病毒

响应公安部通告，请KV300用户通缉"WIN CIH"26日毁灭病毒

最近，在国内流行一种对计算机数据和机器主板BIOS(CMOS)有极大破坏的WIN-CIH病毒。WIN-CIH是纯32位Win95、98病毒，几乎每个月的26日破坏数据和乱写个别主板的CMOS内容。该病毒能识别台湾及个别国家产的部分主板上BIOS写入口，使在低电压下对可有擦写功能的BIOS(CMOS)内的程序注入个别字符，使BIOS程序紊乱，造成机器暂时不能使用，必须靠专业厂商重新擦写或更换BIOS才能使用。该病毒代码长为1075字节左右，有多个变种，只感染WIN95、WIN98的EXE的PE格式文件，病毒代码分解为多个不同大小的碎块，潜伏在文件内部的不同地方，文件长度不变。该病毒已在世界广泛流行破坏，国内已有计算机用户遭受毁坏，损失惨重！该病毒采用VXD技术编写，不算复杂，较好查杀！KV300的用户，请抓紧免费升级到W+版以上，否则，一旦患毒后果不堪设想！KV300可全方位在DOS、Windows、单机与NOVELL网络上杀除该病毒，可修复被病毒破坏的硬盘分区表，找回D、E、F盘上的数据等。

注意！请一定用干净系统软盘引导机器后，再查杀！否则，病毒会使机器严重感染，查杀不彻底。

当您的机器硬盘上装的是新版Windows95(OSR2)、-97、-98即32位系统，这时，如果您用DOS7.0以下的系统软盘引导机器后，硬盘不会被确认，这时，您应自做一张Windows4.1111（DOS7.1）以上的干净系统引导软盘来引导系统！

所有KV系列的用户，可自我扩充下列广谱病毒特征码，就可立即查找"WIN.CIH"26日毁灭病毒。"8D 44 %% 64 87 %% 8D 48 %% 0F 01 4C ?? 5B 83 C3" Found WIN.CIH Virus!"87 D5 EE C3 ?? 3A 66 27 53" Found WIN.CIH Virus!

"变形魔师"病毒袭击国内用户 国产软件KV300挥刀破魔法！

最近，在国内流行一种具有无数次变形能力的二维变形病毒，其名字为"NIGHTFALL末日来临"。该病毒专门传染Windows和Dos下的COM、EXE文件，其增加字节数也是变化的，一般增加在4500-6000字节之间，染上此毒的机器不能正常运行和经常死机，该病毒每传染一个文件就变化一种样子，变形水平达到了几乎无解的状态。如何有效杀除这类病毒并恢复文件的正常运行是反毒界一直努力的方向，国外也有厂商一直努力未果，只查不杀。患有此毒的用户急切的向国内反毒专业公司江民公司寻求解除办法。

江民公司抱着时刻为用户高度负责的态度以及高超的反毒技术，运用KV300对付变形病毒独特有效的技术，在最短的时间内推出了KV300的W版，该W版本可有效的杀除"NIGHTFALL末日来临"病毒，并完整的恢复文件原样。在这之前，KV300已成功杀除过国产的同类水平的"JOKE"等众多变形病毒，致使这类病毒没有大面积的在国内兴风做浪。拥有KV300的正版用户，可拷贝将KV300升级到W版。

热线咨询电话：62510187　62510153



全国各地KV300服务中心

北京江民新技术有限责任公司


生死之间
重新定义
国产游戏
十二月五日
北京创意鹰翔公司出品


即时战略
崭新起点
热力引爆
II
LIFE OR DEATH
大众（晶合）软件销售连锁组织总经销
全国各地连锁店有售



大富翁 4
(010)65232585-65
传真 (010)65266329
有关详情
请参阅9-10月大众软件杂志
这些都是你的，速开封见惊喜!!
详见本刊《奇幻文学的今昔》一文
《龙枪》系列插图精选

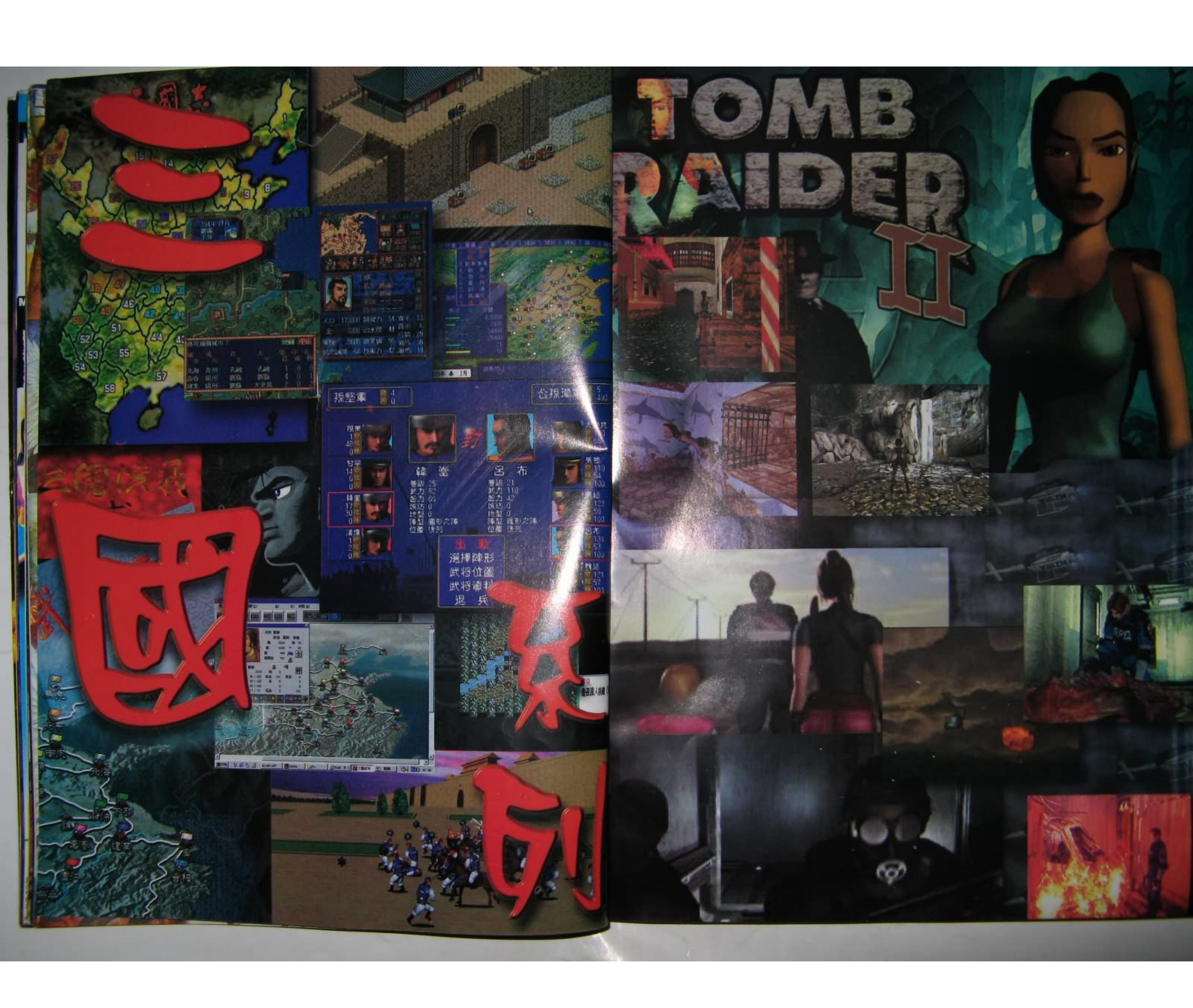

《龙枪》系列插图精选
详见本刊《奇幻文学的今昔》一文
详见本刊《奇幻文学的今昔》一文
《龙枪》
系列插图精选



《龙枪》系列插图精选
（详见本刊《奇幻文学的今昔》一文
《龙枪》系列插图精选
详见本刊《奇幻文学的今昔》一文


《龙枪》系列插图精选
详见本刊《奇幻文学的今昔》一文
《龙枪》系列插图精选
详见本刊《奇幻文学的今昔》一文


《龙枪》系列插图精选
详见本刊《奇幻文学的今昔》一文
DEEP FEAR



三
國
TOMB RAIDER
II

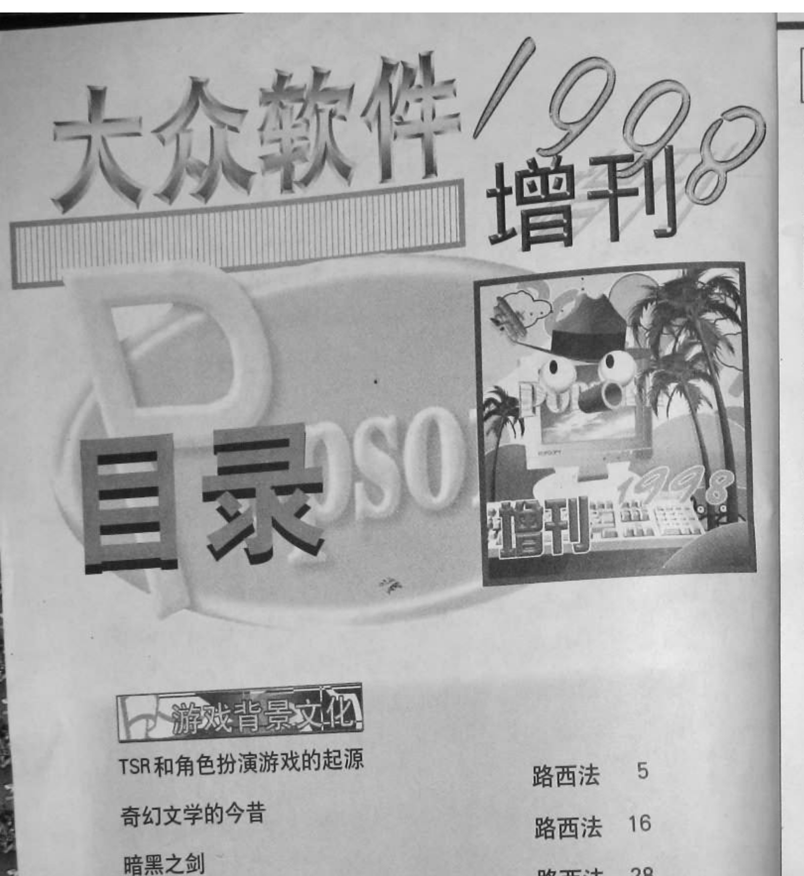


模擬器
系列
FORMULA 1 97
Licensed by
Formula 1 Administration Ltd.
©Psygnosis1997
GET READY
ARCADE
幽·遊·白書
魔強統一戦

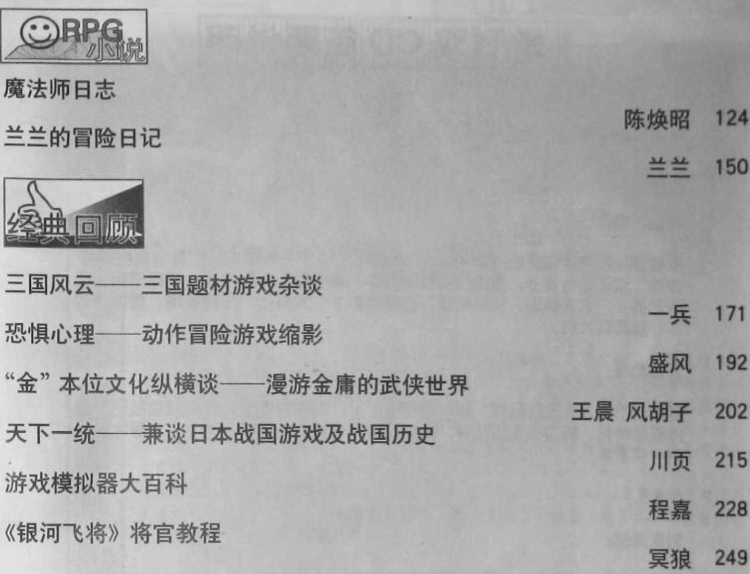
前言

经过近两个月的紧张制作，大众软件98增刊终于完成了，和本刊以往的96增刊、97增刊不同的是，它是一本从游戏文化角度来阐述游戏的内涵和背景。它没有具体地谈某一个游戏，但是其中的每一篇文章又和游戏有千丝万缕的联系。比如《天下一统》，不但分析了关于日本战国时期的游戏，对当时的历史和人物有较详细的介绍，让大家在游戏之余，对战国的历史也加深了了解；三国的历史可以说是妇孺皆知，一兵先生的《三国风云》则对大家熟悉的三国游戏来了个全面的回顾和深刻的析，其中既有最新的《三国志Ⅵ》，又有古老的《三国志Ⅰ》，让三国游戏爱好者多知道了一些老游戏的本色；《兰兰的冒险日记》是一篇玩家在MUD上征战的纪实，大家可以认为它是一个小说，也可以认为它是游戏，这也正是MUD的特色。现在话题最多的游戏应该是《沙丘2000》，大家对它的期望很大，就是因为它引人入胜的情节，《沙丘》系列纵横谈从这个主题入手，讲述《沙丘》的小说以及它的作者，还有大家最爱的《沙丘》系列游戏……

98增刊原定192黑白、48彩页，但由于截稿时黑白已达270页，可以说每一篇文章都很有特色，让人爱不释手，无奈只能砍掉《仙剑奇侠传》小说。不过大家也不必抱怨，这篇小说将在明年的期刊上连载。增刊最终定为256黑白、36彩页，售价仍为22元。



游戏背景文化



RPG小说

经典回顾

主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　　长：关家麟
副 社 长：林菁　刘贯和(常务)　高庆生
主　　编：孙月湘
法律顾问：陆智敏
编 辑 部：裘聿纲(主任)
李鹏　杨文韬　韩伟　王旭　汪澎　王刚
美术编辑：郭屹　宋爱军
责任编辑：韩伟
版式设计：周元昀
广 告 部：李诚(主任)　李怀颖
发 行 部：陈志刚(主任)
印　　刷：煤炭工业出版社印刷厂

刊　　号：ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
广告许可证：京崇工商广字第0036号
邮政编码：100051
通信地址：北京和平门邮局3056信箱
广告部电话：(010)67150982(4、5)-203
采编组电话：(010)67150982(4、5)-206、207
光盘组电话：(010)67150982(4、5)-208
网络组电话：(010)67150982(4、5)-209
发行部电话：(010)67150982(4、5)-202
邮购中心电话：(010)67024050
传　　真：(010)67150983
E-mail：popsoft @ netchina.com.cn
出版日期：1998年10月20日
零 售 价：人民币22.00元
(98)京新出报刊增准字第245号

增刊双CD简要说明

本双CD涵盖以下内容:

A盘:

精品攻略:

罗致了独家专栏攻略指引中97.7—98.8共计14个多媒体攻略，计有侠客英雄传Ⅲ、双子星传奇Ⅱ、魔法门英雄无敌Ⅱ、第七军团牌种拾贝、黑暗王朝、装甲元帅Ⅱ、大富翁Ⅲ、铁甲风暴、古墓丽影Ⅱ、大海战、星际争霸、雷神之锤Ⅱ、玩具兵大战。

穿越动画:

囊括五部大人气动画巨作: 新世纪福音战士、超时空要塞、罗德斯岛战记、银河英雄传说、机动战士高达等，人物设定、背景资料堪称超详尽，动画片段让你一次看够。

B盘:

创意天空:

金山、尚洋、八爪鱼工作室游戏策划全流程，以动感丰富地效果冲击你的视觉，替你掀起游戏制作的红盖头。

网海拾贝:

云集参与本刊主页制作大赛精品二十个，无论你是否网虫，创意和风格都是你不会忽略的，或者你能做的更好？不妨来看看。

UBI专递:

当UBI的名字随着代理和制作的一部部名作变得熟识时，看看本次特快专递了些什么？UBI海外及中国公司的大量实景照片，多达十个游戏名篇的演示，两个轻易难得一见的赛车游戏SPEED BUSTER和SCARS（没有VOODOO的朋友怕已抱怨的麻木了吧）。

数字化生存:

当数字化生存这五个字已变成知识经济时代的序言时，我们没有理由不把精心制作的增刊全文赋予这个名字，您手头的这本平面刊物以数字化的网页方式供您遨游，需要说明的是忠实的移植度您无须怀疑。

TSR和角色扮演游戏的起源

台湾 路西法



在电脑游戏的世界中，角色扮演游戏的地位一向是无法取代的，原因无它，这一类型的游戏让玩者可以扮演许多在现实生活中无法实现的角色：生性懦弱的玩者可能想要扮演个性粗暴的角色，平常正义感强烈的玩家也许会想要扮演将社会规范玩弄于股掌之上的大奸大恶之徒。也就是因为经过这样的管道，玩者有机会用不同的方式去获得自我的实现，或是渲泻平常压抑的情感，才让所谓的角色扮演游戏成为非常受欢迎的一种娱乐。电脑的角色扮演游戏（CRPG，Computer Role Playing Game）则是起源于纸上战略游戏（TRPG，Table Role Playing Game，又译为卓上角色扮演游戏），慢慢演化成纸上角色扮演游戏，最后才搬上电脑的。至于这中间的过程如何，就让笔者为您娓娓道来吧！

纸上角色扮演游戏的出现

纸上角色扮演游戏所处理的是个人，而不是成群的军队，它的定义是这样的：每个玩者控制着一个人物，这个人物是由许多参数所定义的，包括装备、法术、特殊技能、力量等等。其中一个玩者担任仲裁者（Game Master，但在《龙与地下城系统》中被称为地下城主（Dungeon Master）），同时也担任说书人，描述整个世界的设定和玩者所遭遇的怪物、陷阱和其他的人物。大多数时候这位仲裁者会替这个世界设计一些额外的要素。各种各样遭遇的结果则是取决于玩者的行动、仲裁者的作风和骰子进行的乱数程序。玩者们也常常利用小模型来代表自己所扮演的人物或是其他的角色。玩家行动的准则则是必须依照所扮演人物的个性和风格，而不是现实生活中自己的个性。

纸上角色扮演游戏的第一个重要始祖出现在1960年。当时出现了不少以受欢迎的纸上游戏改版的科幻游戏，大多是针对儿童，以类似凡尔纳（Jules Verne，法国著名科幻小说作家，著有《八十天环游地球》等小说）小说中的人物为主角，牵扯到奇幻类型的商品还比较少。

第一个和Fantasy扯上关系的是策略谈判游戏《外交》(Diplomacy）的幽默变种——《缓慢国度》(Slobbovia，1969)，加入了叙述故事的特点。这个游戏是以AT-Capp所画的漫画Lil' Abner为背景，游戏中的世界是一个拥有复杂封建制度的领域（货币单位是以农奴作计算），游戏中还包括了各种奇特的宗教和非人类的种族。一个德国设计的奇幻战略游戏《善恶大决战》(Armageddon)，曾经在1970年于海登堡（Heidelberg）举行的世界科幻大会中展示，游戏的过程则是以通信（在尚未有

网络出现的时候，以邮件寄送资料来告知对方前一局的决定或移动）和面对面两种方式来进行的。这个游戏的英国变种《风尘》（Midgard，北欧神话中介于天堂与地狱之间的地方）很快就出现了，随后也开始出现在美国和澳洲（TSR的两位创始者就曾经和英国的玩者有过接触）。许多类似的以邮寄信件来进行游戏的系统也跟着出现。

许多目前受欢迎的游戏系统大多是从1970年开始发展，当时它们大多数的目标都是希望能够营造出当时最受欢迎的奇幻作品《魔戒之王》的风格来。这套小说也间接地让角色扮演游戏的领域急速扩张。最早的几个游戏如Battle of Helm's Deep（Fact&Fantasy Games，1974）、Siege of Minas Tirith（Fact&Fantasy Games，1974）大多是利用现成的战略游戏系统，再加上针对魔法和怪兽所作的特殊规则改编，并且以骰子和筹码来进行的游戏。1975年由SPI公司出版的Sorcerer则是将魔法视作整个游戏的基础，而不是后来才加入的规则。这样的演进让战略游戏慢慢开始试图单独呈现出重要的角色来。SPI在1977年推出的改编自《魔戒之王》的《魔戒战争》（War of the Ring）就是用特殊的卡片来呈现甘道夫（Gandalf）和索伦（Sauron）等人的特殊属性。

在此同时，以模型进行游戏的战略玩家也开始设计利用模型进行的奇幻战略游戏。其中一个是TSR于1972年推出的Chainmail，其中的某些规则也成为第一个奇幻类型的角色扮演游戏《龙与地下城系统》（D&D，Dungeons & Dragons）的前身。《龙与地下城系统》推出后，很快在学校和科幻/奇幻读书会中吸引了一批忠实的学子。藉着他们的大力推广，这套系统很快席卷了整个英语世界。1978年推出的《专家级龙与地下城系统》（AD&D，Advanced Dungeons & Dragons）更是至今最受欢迎的游戏系统。当然，AD&D并不是唯一的游戏系统，其它比较受欢迎的还有GURPS（General Universal Role Playing System，由Steve Jackson Games出版，它可以让你尝试各种游戏世界，从中古时代到科幻，甚至武侠都可以）、Call of Cthulhu（由Chaosium出版的一套相当有名的惊悚型TRPG，取材自恐怖大师H. P.Lovecraft的作品Cthulhu Mythos，背景多设在20世纪初，《鬼屋魔影》系列正是根据此TRPG设计的）、Star Wars RPG（由电影《星际大战》衍生出来的帝国叛军兴亡史）、Tunnel & Trolls（洞穴与巨人，奇幻风格的游戏）、Middle- Earth RPG（和改编自《魔戒之王》的《中古大地》）、Sword World RPG（《罗德斯岛战记》正是源自这套日本的TRPG）、Wares Blade（另一个日本的TRPG，以中古幻想为背景）等许多系统。

早期的纸上角色扮演游戏的世界设定都相当的贫乏，整个游戏的过程大多专注在玩者角色的成长以及宝物的获得上。但是TSR于1975年推出的《莲座帝国》（Empire of Petal Throne，融合了阿拉伯和马雅的文明，对于语言和社会阶级有详细的设定）和Chaosium于1978年推出的《符石之谜》（Runequest，这个世界的设定第一次出现在Greg Stafford的战略游戏《白熊、红月》（White Bear，Red Moon）中）都有了十分详尽的设定。从1980年以后，《专家级龙与地下城系统》也顺着这股潮流推出了更多的补充设定，《龙枪》系列详尽的设定和小说的畅销就是一个很好的例子。

既然有那么多的系统是模仿小说中的世界，自然也有很多系统是直接获得小说的授权，进而加以改编。Chaosium率先进入了这个领域，他们在1981年推出了《邪神的呼唤》（Call of Cthulhu，改编自H.P.Lovecraft的小说）、1981年的Stormbringer（改编自Michael Moorcock的Elric小说）、1984年的Elfquest（改编自Elfquest）。Iron Crown则于1982年推出了直接改编自托肯恩小说的The Middle Earth Role-Playing System。

要设计出一套角色扮演系统所花费的成本十分惊人，很难只靠着贩卖这套系统就能够获得利润。因此，许多系统实际上都是靠着周边产品的贩卖（包括补充剧情、新的冒险、特殊的骰子、CD、小说、杂志和海报等）才能够赚到足够的利润，TSR可说是其中的佼佼者，其它公司也按照这个模式来进行。另外一个折衷的模式则是让一套系统应用在许多种类的剧情上。《符石之谜》的系统稍后就应用在《邪神的呼唤》、Stormbringer、Superworld、Ringworld和Elfquest中。而White Wolf公司于1991

年推出的《吸血鬼——千年潜藏》(Vampire:The Masquerade)系统，其大部分的背景和系统都继续沿用在1992年的《狼人——末世录》(Werewolf:Apocalypse)中，1993年的《法师——登基》(Mage:Ascension)、1994年的《怨灵——湮灭》(Wraith: Oblivion)、1995年的《怪婴——幻梦》(Changeling: The Dreaming)都是这样的产物。Steve Jackson Games于1978年所推出的GURPS (Generic Universal Role-Playing System)系统就是为了创造出一个易于转换的“通则”而诞生的。这套系统可以轻易地套用在科幻、奇幻、间碟、西部、历史故事的设定中。GURPS系统也有不少从小说中改编的世界，但大多数都是以科幻小说为主，比较著名的有《蛮王科南》的系列。不久前的电脑游戏《辐射》(Fallout)原先就是预备使用这套系统，后来却由于Steve Jackson Games干涉过多而放弃。



Warhammer 40000



Warhammer Fantasy Role Playing Game

在这段时间中，英国最主要的一个奇幻游戏系统是《战神之锤》(Warhammer Fantasy Role Playing Game)，这个游戏是从1983年的战略游戏Warhammer Fantasy Battles(这个游戏主要是以许多的小模型来进行的，1991年还推出了Warhammer 40000的科幻战略游戏，一向以英国马首是瞻的香港也推出了本游戏的中文版。)的规则中所演变出来的，最近又发行了由EA制作的电脑游戏《黑暗启示录》(Dark Omen)。澳洲则有Steel and Lace(这是一个妖精和黑火药、剑客共存的世界)。另外德国(改编成Arkania(德文是Das Schwarze Auge)的两套电脑角色扮演游戏)、法国(翻译成英文的天使与恶魔战争故事的In Nomine)、意大利、日本(由《罗德斯岛战记》改编的系统)、波兰和挪威也都有各自的角色扮演系统。在美国和英国则分别有一年一次的Gencon和Euro-Gencon聚会。

另外一个由于要求特殊，而比较不普及的系统是“真人角色扮演游戏”(Real-Live RPG)。参与这些游戏的人物穿着戏服，携带着道具或是真正的刀剑包上软垫，在大规模的迷宫或是开放的空间中进行游戏。当然，战斗的胜负或是解谜的状况不需要实际动手，都是以骰子来作决定。

《专家级龙与地下城系统》的家——TSR

沉迷于角色扮演的玩家们，大多应该听说过AD&D或是TSR这几个缩写，不过大概有许多读者在玩了这么久的RPG之后，仍然不清楚TSR这三个字到底是什么缩写吧！TSR是Tactial Studies Rule，翻译出来也就是战略技巧研究规定。或许玩者会感到疑惑，为什么一个以角色扮演游戏著称的公司，它的名称竟然看起来是跟产品毫无关联

呢？其实它的背后是有原因的。当纸上游戏刚兴起的时候，最受欢迎的是战略游戏，这些游戏以二次世界大战、一次世界大战、古罗马帝国等不同的时代为背景，当时并没有像现今这么专业的角色扮演游戏，最接近的只有以大规模的幻想生物战争为背景的战略游戏，尺度比较小的游戏则是前所未见。TSR 一开始推出的是奇幻类型的战略游戏，后来才出版了D&D（适合三人以上、十岁以上的玩者进行的设定。）的游戏规则。而D&D 的游戏规则则是由当时风行的桌面战略模拟游戏所得来的灵感，跟当时战略游戏不同的是这些单位（也就是玩家所扮演的角色）是可以成长的。三个志同道合的朋友Gary Gygax、Dave Areson、Brian Blume 在作品屡次遭到当时的大公司像Avalon Hills 等的退稿之后（这些公司所持的理由是这个规则太开放性了，没有办法能够让玩者能够获得“胜利”的快感），决定成立这个公司，而以他们灵感来源的战略游戏为之命名。

在1973 年推出D&D 规则后的状况是他们所没有意料到的，市场对他们的产品为之疯狂（其程度有些类似近些年的Magic：The Gathering 在短短几个月内所造成的纸牌游戏风潮），货架上的产品马上销售一空，产品不停的再版，整个纸上角色扮演游戏的风潮就由此而起。自然，在这么疯狂的热潮中，也出现了不少的类似产品，像是连名称都非常类似的Tunnels & Trolls、GURPS 和FASA 等系列的类似产品。日后的电脑游戏、MUD 的设定和其它的纸上RPG，大都是以这个规则为始祖。不久之后他们更进一步推出了AD&D，在游戏界中以其更为详尽的设定和数量更多的CAMPAIGN 而受到了更为狂热的欢迎。由于经过了这么久的时间之后，AD&D 系统开始有许多的问题出现，包括了实际上无用的规则，或者是让玩者困扰、容易混淆的规则，需要来一次大改变，所以由David Cook 率领的小组于1989 年1 月将整个游戏的规则做了一个大翻新，纳入许多玩者的建议和多年来积累的经验，设计出一个更为简单易懂，缺点更少的作品——《专家级龙与地下城第二版规则》（AD&D 2nd Edition），之后大多数的电脑游戏都开始采用这一套规则。TSR 所涉足的领域包括了纸上角色扮演游戏、相关小说出版、战略骰子游戏（Strategy Dice，一种完全以各种不同的骰子来进行的战略游戏，风格与其它的角色扮演游戏十分不同，大多数的过程是在描述两边大军作战，TSR 推出的这一类游戏名为Dragon Dice），纸牌游戏和每年的月历、画册出版，还拥有两本杂志Dugeon 和Dragon。目前他们的产品已经被译成17 种文字，行销全世界超过五十多个国家。它也是整个北美最大的角色扮演游戏相关出版商，它的总部位于美国威斯康新州的日内瓦湖，拥有超过一万平方英尺的面积。和他们合作的电脑游戏厂家有Interplay、Sierra-On-Line、Capcom、Take 2/Acclaim、Mindscape 等。

也许很多玩者会问，为什么有那么多的电脑游戏设计厂家前仆后继要和TSR 合作呢？为什么他们不采用自己设计的规则来进行游戏，反而要付出一大笔权利金来购买AD&D 规则的使用权呢？原因很简单，TSR 的AD&D 系列，在美国几乎已经变成了一种文化象征，只要取得了它的授权，就算是经过某种的认可，表示游戏的规则对大多数的玩者来说并不陌生。单就笔者手边的资料来看，整个美国的纸上角色扮演玩者超过六百万人，对这些人来说，看到平常进行的纸上游戏被改版跃上电脑屏幕，心中的感动自然无法言寓，这些人也变成了产品的潜在顾客群。而且最大的优势是，实际上设计一个角色扮演系统并不那么简单，设计者必须要考虑到许多方面的细节，包括规则本身有没有互相冲突，或是够不够实际、合理等，而这个都必须要经过非常久和非常大量的人次试玩之后才能让它趋于完美，而AD&D 系列就是这样一个现成的系统，经过了十几年的考验而生存下来，也代表了它的确在许多方面都是值得依靠的。

玩者如果没有实际设计过一个游戏，是很难知道角色扮演游戏的主要麻烦处。在几年前的286 年代，要设计一个角色扮演游戏是相当困难的。因为如果不停使用乘除的运算方式来计算作战时的各项数值变化和各个角色的行为，会造成游戏速度十分明显的变慢，而这就变成十分大的问题。AD&D 使用的骰子运算方式，刚好可以让游戏设计者用乱数表来取代许多必要的运算，把所有的计算过程简化到只有加减运算，让游戏的速度明显上升。这也是当年AD&D 在电脑游戏制作上的优点。



一个AD&D游戏正常进行的状况大致是这样子的，由几个玩家组成的队伍，首先以掷骰的方式来创造自己的人物，而一名称为地下城主的人则负责整个游戏的进行，游戏的所有剧情进展，玩者的行为后果，通通都是视地下城主的安排而决定。所以一个游戏进行的顺利、精彩与否，地下城主是能够控制整个结果的灵魂人物。而改版到电脑上的AD&D系列游戏则是以电脑来取代人类的地下城主，用它来进行数值运算、剧情安排等。不过这样的缺点是包容性较小，电脑只能照着原先的规定来进行，与人脑的包容性一比，不免有些失之僵化，所以许多AD&D的爱好者还是喜欢进行由人类担任地下城主的游戏。



在介绍过TSR公司的历史和状况以及AD&D系统之后，接下来笔者要对该公司所出版的几个著名的游戏世界的设定和相关的小说、纸上角色扮演游戏、电脑角色扮演游戏做一个介绍，让对其陌生的国内玩家可以有一个粗浅的了解。

龙枪系列游戏、小说介绍。

《龙枪》(Dragonlance) 可以算是TSR公司里面在周边产品的生产上最为成功的一个世界，它的小说已经卖出了超过数百万本，翻译成数十种语言，而且还在持续增加中，这一系列的出版品中最新的一本小说《夏焰之巨龙》(Dragons of Summer Flame)，几乎登上美国出版界的每一个畅销书排行榜，包括了《纽约时报》、《今日美国》和《华尔街日报》。同时这一系列的小说更是捧红了目前在奇幻小说界叱吒风云的两个作家崔西·西客曼 (Tracy Hickman) 和马格莉特·魏丝 (Margret Weis)。两人后来为Bantam写了几套畅销的小说，其中的《死亡之门》(DeathGate) 系列也被改编成游戏，两人可以算是目前幻想小说界最炙手可热的作家。

不过当初在1983年5月出品的时候，公司上下都对这套产品没有什么信心，甚至准备如果市场反应不佳，立刻终止这个计划。但读者的热烈反应却远远超过了公司里所有人的期望，到目前为止这一系列的小说已经出版了超过51本。目前最新的产品称为《龙枪第五纪元》(Dragonlance 5th AGE)，是全新的故事，而前面提到的畅销书《夏焰之巨龙》就是这一系列的第一本小说。

让人毫不意外的是，《龙呛》系列的电脑游戏也是各系列里面种类最丰富的，游戏类型包罗万象，除了被改编成传统的角色扮演游戏之外，还有动作游戏和战略游戏等。

克莱恩 (Krynn) 系列

克莱恩英豪 (Champions of Krynn)

改编自《龙枪》(Dragonlance) 的角色扮演游戏系列。这一部以找寻屠龙枪为目的。

幽灵骑士 (Death Knight of Krynn)

游戏从头到尾是在对付故事中最著名的坏蛋之一，统御大量不死生物的幽灵骑士Soth王，所以难得地让玩家在以龙为主的世界中能够和大群的不死怪物作战。

克莱恩黑暗之后 (Dark Queen of Krynn) 是《克莱恩》系列的大结局，玩者必须要通过非常繁琐的的迷宫，才能够解救被绑架的善龙之卵和摧毁黑暗之后塔克西丝的野心。

长枪英雄 (Heroes of the Lance) 系列

长枪英雄 (Heroes of the Lance)

改编自《秋暮之巨龙》小说前半部分情节的动作游戏，玩者必须率领牧师金月和她的恋人河风，从“沙克·沙罗斯”地下的废墟的黑龙手中夺回记载诸神法力和知识的白金碟。

幻影法师 (Shadow Sorcerer)

火焰神龙 (Dragon of Flame)

这两个游戏所叙述的都是《秋暮之巨龙》小说后半部，龙枪英雄一行人要带着难民设法逃离龙骑将的魔

掌。

《飞龙骑士》(Dragon Strike)

改编自《龙枪》的游戏。这是非常别出心裁的一个模拟游戏，玩者扮演骑着飞龙的战士，和黑暗之后的爪牙作战，可以算是游戏史上少见的"古代空战模拟游戏"。

《长枪之役》(War of Lance)

改编自《龙枪》的战略游戏，玩者必须设法将各个分散的种族用外交的手段结合起来对抗入侵的龙人大军。

被遗忘的王国(A Forgotten Realms)系列

《被遗忘的王国》系列是AD&D系列中支援资料最多的世界。它的世界设定相当于地球上中古早期文艺复兴的时期，拥有超过四千年以上的历史。算是政治势力和王国领地比较完整的一个设定。这个世界的大部分地面是被人类所占据的，主要的文明繁衍地则是在著名的月海地区(Moonsea)，最大、最古老的城市则是菲兰城(Phlan)。玩者在里面可以享受到比较完整文明的感受，就如同实地生活在一个中古世纪的世界中一般。由于整个历史十分完整，所以里面不管是英雄还是恶人，都十分的强大，有些时候会因为这样而间接损害游戏本身的乐趣。另外一个不同的地方是，游戏中的黑暗精灵(Drow)占了很重要的地位，他们居住在四通八达的地底隧道里，因为地底的辐射所以拥有许多少见的力量。他们是在久远以前被驱赶至地底的邪恶精灵，崇拜着蜘蛛女神Lolth，整个社会体系是母系社会。

《被遗忘的王国》系列包括许多作品，例如《黑暗精灵三部曲》和《圣者三部曲》等。由Richard Awlinson所作的《圣者三部曲》(Avatar Trilogy，包括Shadowdale、Tantras和Water Deep)的故事非常有趣，叙述被遗忘的国度所处的Toril世界，由于诸神的失职，导致被创造者惩罚，全部打下天界。众神为了争夺权力和失踪的"命运石板"，开始在大陆上四处征战，造成非常大的伤害。最后的结局则是由被选上的圣者进入天界，重新恢复平衡。

由于这个系列的支援资料最多，所以它的改编产品最多自然也是理所当然的事，不过由于单一系列延续太长，到了后来有些后继无力。

光芒之池(Pool of Radiance)

故事改编自James M. Ward和Jane Copper Hong所合著的同名小说，是SSI于1988年和TSR签约后使用AD&D制作的金盒子系列的第一套产品，玩者的生命点数往往只有十几点，是非常让人回味的初级冒险。

青色枷的诅咒(Curse of the Azure Bonds)

故事改编自Kate Novak和Jeff Grubb合著的The Finders Stone Trilogy中的同名小说。玩者必须要找到在自己身上烙印神秘符号的幕后主使者。

幽城宝藏(Hillsfar)

这个游戏算是一款动作游戏，玩者必须应用自己的技能和灵敏的反应来在竞技场中获胜或是顺利地盗宝。

银色匕首之谜(Secret of the Silver Blade)

故事性较为薄弱，大多数时间是让玩者在冰河里面不停地和大群怪兽战斗，算是为了下一部曲练功。

黑暗之池(Pools of Darkness)

本系列游戏的最后结局。Toril世界中代表善良力量的老法师Eliminster在这一集中为了拯救被黑暗吞食的Toril世界，似乎是壮烈牺牲了。而经过与各个世界的邪恶神战斗之后，几乎每个玩者都升到了等级的极限，也该是退休的时候了。

百战迷宫(Dungeon Hacker)

改编自《被遗忘的王国》的3D游戏，玩者可以任意编修迷宫，而迷宫也会随机改变，号称永远不会让玩者走过相同的迷宫。不过毫无故事性。

蛮荒地域(Savage Frontier)系列

异域之门(Gateway to the Savage Frontier)

异域宝藏(Treasures to the Savage Frontier)

改编自《被遗忘的王国》的角色扮演游戏。叙述的是在Toril世界里文明所不及的边疆地域的冒险故事，可惜它变成SSI金盒子系列最后的第十部产品。



魔窟古城（Menzorberanzan）

《被遗忘的国度》里面最畅销的是由R.A.Salvatore 所写的《黑暗精灵三部曲》（Dark Elf Trilogy，包括Homeland、Exile和Sojourn），叙述一个叛逆的黑暗精灵Drizzt Do'Urden由于他与众不同的善良天性及战斗天分，被迫逃出地底城市，在恐怖的地底独自生存，最后为了躲避蜘蛛女神Lolth的追杀，他竟然离开居住了许久的地底世界前往地面。

《魔窟古城》是以《黑暗精灵三部曲》为背景的立体角色扮演游戏，玩者必须要在黑暗的地底王国中找寻被绑架的Drizzt。除了谜题稍难之外，当时获得不少的好评。

传奇（A Legend Series）系列

《魔眼杀机》（Eye of the Beholder）

《魔眼杀机II——隐月传奇》（Eye of the Beholder II）

《魔眼杀机III——血战扎诺基》（Eye of the Beholder III）

由当时还在SSI的Westwood制作的使用AD&D角色扮演游戏，首次使用立体主观视角，当年风靡一时。

魔域传奇（Ravenloft）系列

Ravenloft系列的前身是1982年Tracy Hickman和Laura Hickman（龙枪系列的作者和他的妻子）合作的一本只有32页的支援AD&D系统的冒险设定。之后考虑到市场的需求才开始将它改版成为一个完整的世界。

Ravenloft一开始是由一位名为Strahd von Zarovich的伯爵为了得到自己所爱而和黑暗势力订立契约所形成的，但他不但最后没有得到心上人，整个Ravenloft 城堡也和他一起被困在这个空间中，整个世界也由这个城堡而命名。这个世界是一个被困在神秘的迷雾当中的世界，上面的大陆随时随地都会扩大或是缩小，以便接受新的邪恶势力降临。有些时候，它的迷雾会伸向不同的次元，将上面的邪恶生物带回，赐与它完全属于自己的空间（这也就是新的大陆的由来），但是他们同时也被永远困在此处无法脱身。由于整个世界的“邪恶收容所”特质，造成了一些有趣的现象，像《龙枪》系列的幽灵骑士Soth王现在就被困在这个世界里无法脱身，其他来自各个世界的邪恶人物也都聚在此处，各自找寻回家的方法。

由于整个世界是由吸血鬼伯爵所创造的，所以整个空间中自然充满了各式各样的不死生物，它有关不死生物的设定也是各系列中最详细的，包括了Lich、Spectre 、Banshee等的幽灵生物都在这个世界中扮演一个相当重要的角色。连牧师被传送到这个世界中都会受到影响，让超度不死生物的能力大幅降低。

魔域传奇——神圣之符（Ravenloft: Strahd's Possession）

第一人称视角的立体角色扮演游戏，SSI的后期之作。 游戏的内容是被不知名的力量传送进Ravenloft的冒险者必须要历经千辛万苦才能够回到原来的家园。

魔域传奇——石之预言者（Ravenloft: Stone Prophet）

这个游戏也是一个第一人称视角的立体角色扮演游戏，在国内并没有公司代理。

浩劫残阳（Dark sun）系列

这个系列的设定背景为一个名叫Athas的世界。由于多年以前的人类滥用文明和法术，让整个世界的资源枯竭。而所谓的法术使用者Defiler 直接从周遭的环境中吸取生命能源，让原已枯竭的资源更是雪上加霜。暴虐无道的巫师用高压统治的方式压榨辖下的人民，数量惊人的奴工为了满足巫师的个人私欲，不断兴建雄伟建筑，或者是入侵其它城市。少数的绿洲更是必须要极力保护自己所在的位置不泄漏出去，否则必定遭到巫师的毒手。整个世界资源的极度缺乏更显现在金属之上，在这个世界中的金属极度稀少，一般交易使用陶瓷币，武器则是使用黑曜石或是骨头所制成，十分容易碎裂。一把金属制成的长剑可能值一个农场的整年产值。

然而在这一片绝望中仍然闪耀着希望的小小火光。蒙面联盟（Veiled Alliance ）是由学习和自然共存的法师Preserver所组成的地下组织，他们在各城市都有自己的联络点，为了推翻巫师之王的统治而努力。此外，许多逃脱的奴工所组成的小镇也是与世无争的地方。由于在巫师之王领地里施展法术是唯一死刑，所以法师们不是转入地下，就是开始转而钻研

心灵力量Psionics系的能力，而这也是大多数人民抗暴的重要力量。

这个世界需要高等级的玩家才能进行，由于环境极度的恶劣，大部分时间在广大的沙漠中要考虑饮水的问题，而在少数的城市中又必须在巫师之王的残暴统治下求生存，造成玩者的角色很容易死去，一般初级的玩家并不适合进行这个游戏。但也由于环境的恶劣和法术的滥用，这个世界也有它独特的魅力。矮人和人类(Mul)的混血种、人类和巨人的混血种(Ha!f-Giant)都是使用法术混种的产物，而Thri-keen则是一种拥有六支肢体的昆虫生物。

浩劫残阳——破碎大地(Dark Sun:The Shattered Lands)

SSI制作的这系列的游戏都是采用一种斜四十五度视角的方式来进行的，玩者的作战也不是跳入另一个战斗画面，而是在原来身处的地形中就地开打，算是改变很大的一个系列。玩者扮演从集中营里逃出的奴工，必须要极力躲避巫师之王的搜捕，甚至最后要保卫奴工组成的村庄免受大军侵袭。

浩劫残阳II——毁灭者苏醒(Dark Sun:Wake of the Ravager)

玩者携带的一把屠龙剑造成了各方的追逐，玩者有机会可以得到一根远古所制造的法杖，和幕后的黑暗势力作战。

浩劫残阳III——深红色的沙海(Dark Sun:Crimson Sands)

这个游戏还没有出版。

第25世纪(25th Century)系列

1999年，美国空军派出一名军官乘坐实验性的飞机前往地球轨道上击落苏联的主动攻击卫星，在卫星击毁之后，据信这位勇敢的巴克·罗吉斯(Buck Rogers)中校已经壮烈牺牲。随后地球上因此发生了小规模的核战，虽然没有造成巨大的伤害，但是却让地球上的政府首次合作，创建了全球统合政府，下属美俄联合(RAM)、欧洲共同体和印亚共荣圈三个联盟。在随后的年代里，科技进步到足以开发整个太阳系，于是RAM分到了火星，欧洲共同体分到了月球，印亚共荣圈则拿到了金星。由于RAM的科技最为进步，火星的环境也最适合人居，所以变成太阳系中的唯一霸权。于是RAM反叛全球统合政府，在他们的高压统治下将地球弄的满目疮痍，而唯一有能力反抗他们的只是一个称为新地球组织(NEO，New Earth Orginiztion)的游击团体。经过四百多年的沉睡，被历史捧为英雄的巴克·罗吉斯中校奇迹般的在2456年回到地球，开始带领新地球组织进行反抗RAM暴政的艰辛革命。

这就是25世纪系列的大概历史介绍，它是AD&D中少数的科幻设定，本来的故事则是改编自美国50年代十分受欢迎的同名漫画。它将地球的未来设定成一个残破的废墟，玩者必须努力拯救濒死的地球。太阳系的其它地方，诸如小行星带、木星的大气中、水星的高热地表都是人类生存的地方，也都是展开冒险的地方。在这个年代中，人类利用基因工程的便利来调制许多可以在恶劣环境中生存，或是具有高度战斗能力的动物或人类，称之为Genie，这一千变万化的设定，大幅度提高了玩者进行游戏的乐趣。此外还有称之为数位人格的复杂电脑程序，其中最著名的就是利用巴克·罗吉斯脑中记忆制造出的Huer.Dos。这一类的程序生活在大型的电脑中，利用各种通讯系统来传递他们的程序，是冒险过程中非常有用的同伴。设定中则是以在不同的重力、生态环境下生长的各个星球的人类来取代一般设定中的各种种族，让玩者经历非常不同的游戏过程。

这一系列最著名的小说是由M.S，Murdock所著的《火星之战三部曲》(The Martian War Trilogy)，描述巴克·罗吉斯率领NEO对抗RAM的过程。

拯救地球(Buck Rogers:Countdown to the Doomsday)

整个游戏充满了速度感，一开始队伍被困在一艘神秘的弃船中，必须面对冷血、恐怖的基因突变生物。除了保命之外，玩者还必须要找出消灭它们的办法，并且在太空船掉进地球大气圈之前完成这个任务，而且并须在自爆装置爆炸前逃出这艘船。最后玩者必须要阻止水星的“太阳王”利用大功率激光摧毁地球的计划。

拯救地球II:马催斯计划(Buck Rogers:Matrix Cubed)

玩者在这个游戏里面可以第一次深入太阳系人类殖民地的边缘，包括了土星环里的实验室，见识一下针对木星大气调制出来的StormRider，以及阻止RAM的邪恶计划。



阿拉丁世界（Al-Qadim）系列

阿拉丁传奇——精灵魔咒（Al-Qadim:The Genis's Curse）

食人虫——黑暗之瘟疫（Entomorph: Plague of the Darkfall）

阿拉丁世界是设定在一个名叫Zakhara的星球上，整个星球是以《阿里巴巴与四十大盗》和《辛巴达航海记》里面的阿拉伯全盛时期作为背景所编写出来的。里面的美丽女性挂着面纱，男性则都富有冒险精神、孔武有力，每一个家族都有自己专属的精灵守护。这个世界充满了危险与机会，只等着玩者前来探索。

这个系列的小说大多数在描写一个为数三千人的Dubb家族的冒险故事。他们的年轻族长Sheikh Yaqub则是一个喜爱航海与冒险的男人，最近的故事环绕着他与号称珍珠城中最美丽的女人相恋。

《阿拉丁传奇——精灵魔咒》中的主角由于家族的精灵犯下不可原谅的罪行而被迫下狱，玩者必须找出幕后控制精灵的黑手，以挽救整个家族的名誉。

星球传奇（Planescape）系列

雷神英雄传（Thunderscape）

血腥战争（Blood Wars）

Planescape是一个本身极度复杂的游戏设定，它的主要重点是摆放在所谓的多重宇宙（Multiverse）上，每一个宇宙有各自不同的价值观与物理概念，玩者必须探索这无限可能的世界中的每一个象限，才能够对这个宇宙有所了解。

整个游戏的风格是所谓的Medieval Punk，也就是中世纪的风格中又带着庞克的颓废与幻想。整个游戏的主要开始地在一个名为Sigil的城市，这个城市的外形近似维多利亚时代的伦敦，里面有许多时空甬道通往不同的时空。整个城市则是由一个名叫痛苦女士（The Lady Of Pain）的神秘人物所管理，她的外形十分特殊，颈部伸出许多把锐利的刀锋，将自己的脸孔包围。

另外这整个设定中唯一会威胁到整个多重宇宙的生存的事件，就是所谓的血腥战争（Blood War）:Tanar'ri和Baatezu两个种族陷入永恒的战争，双方都意图把对方完全消灭，这场战争经过的每一个宇宙，都会遭受到毁灭的危机。怎么避免被卷入这个可怕的战争，就是玩者的责任了。

它的电脑游戏有SSI的《雷神英雄传》（Thunderscape）和《血腥战争》（Blood Wars）。

魔法船（Spellfire）

在这个设定中，科学和魔法合而为一，这个世界里的英雄们，必须驾着用魔法师心灵力量驱动的船只，在无尽的太空中航行。这些船只的外形各异，有的像是蜻蜓，有的像是乌贼，但唯一相同的是，他们都是利用一种称为Helm的装置驱动着。许多海盗们为了抢夺这些价值不菲的装置而不惜冒生命危险。船员们使用巨大的投石器、十字弓和法师的魔法来彼此作战，抢夺这些值钱的装置。而且整个AD&D设定里的每个世界，几乎都可以藉着这些魔法船来抵达，更增加了冒险的可能性。

在这个世界中玩者最重要的目的是要找寻传说中的魔法船（Spelljammer）。这艘船行踪不定，里面藏有可以让人类的文明突飞猛进的知识和力量，但要是落入邪恶的生物手中，则后果就不堪设想。

这系列唯一的游戏是由SSI出品的《魔法船》（Spelljammer）。

捍卫江山（Stronghold）

这是一个采用D&D系统的游戏，玩者可以挑选各个职业中的高等级人物来建立属于自己的领地，增加税收，或是训练自己的手下，到时还可以率领这些部队组成的联军去攻打肆虐的各种怪物。

梦幻帝国（Fantasy Empires）

这是一个采用D&D系统的传统的战略游戏，玩者所扮演的角色可以指挥英雄去取得不同的宝物，以加强部队的战力。

天赋神权（Birthright）

《天赋神权》是TSR近年来最受欢迎的纸上游戏系统，虽然没有办法拯救TSR被WOTC并购的命运，却依然成功地吸引了成千上万玩者的心。系统本身将单纯的角色扮演过程混合了大

规模的战略场面， 将两个不同的面相结合，可说是它成功的原因。1997年Sierra也推出了《天赋神权》(Birthright)这个电脑游戏。下面就让我们来看看它的故事吧！

所有的世界都是从神的诞生开始的，但这个故事却是从神明的死亡开始。为了阻止邪神Azrai的野心，Cerilia的诸神在Deismaar山下展开了一场毁天灭地的大战，在天崩地裂之中，诸神的血肉飞散四处，参与这次善恶大决战的幸存者，不论是善良、或是邪恶的一方，都借此获得了神的力量。善良的一方并没有因此获得永远的胜利，相反的，整个大陆开始陷入了这些半人半神争夺统治权的激烈内战中。黑暗的一方则借此机会隐藏下来，悄悄地猎杀那些拥有诸神血统的人们。这期间，虽然大陆拥有了短暂的统一，伟大的Roele大帝建立了雄伟的帝国，但他的子孙却因无知，胆敢向力量最强大、永生不死的Gorgon挑战。壮志未捷身先死，庞大的帝国就因此一夕之间土崩瓦解，整个帝国再度被内战所席卷，邪恶的Gorgon也在休养生息许久之后卷土重来。而你，就是要在这场正邪不两立的对战中注定要崭露头角的君主。在《天赋神权》的世界中，玩者扮演的角色是国王、公会领袖、神官、控制整个国家的大巫师，也因此整个角色扮演游戏的规模变得非常的大，已经有些回归原来的战略游戏。整个大陆上的政治势力分成四个部分：Anuireans像文艺复兴时期的欧洲，Vos像苏俄的战士，Rjurik像维京海盗，Brechts像德国的汉萨同盟，Khinasi则很像中世纪的土耳其人。在这样熟悉的设定中，各种私下政治势力的角力，甚至公开的战争、贸易竞争，通通都是玩者可以涉足的领域，玩者除了捍卫自己的疆土之外，还必须收服许多蛮荒的国家，让自己的势力不断增强。这些设定都是让玩者疯狂拥护它的原因。

虽然Sierra自己将《天赋神权》定位为角色扮演游戏，但《天赋神权》是笔者记忆中第一个彻底结合了角色扮演和战略的产品。过去虽然曾经有《捍卫江山》这个类似的游戏，但它不管在画面和深度上都无法和《天赋神权》相提并论。

首先从占了最大部分的战略成分来说，这个游戏的战略层面分成很多不同的类型，由于原来的设定中强调玩者所扮演的角色不见得一定得要用武力来服人，经济或是宗教也是征服大陆的一个办法。游戏本身也因此分成了三个不同的复杂度，在最高的复杂度中，玩者才有可能彻底接触到游戏中的这些特色。为了要表现非常难以量化、形容的“政经影响力”，游戏中非常聪明地利用一种称为Regency Point的点数来代表这样的一种影响力。角色所继承的神力可以转化成这个点数，而这个点数不管是在征服土地、外交、建立各种组织上都是必须的，和其它角色之间的政经角力，就利用这个点数的竞标来代替。对方可以利用这个点数来提高自己行动的成功率。相对的，玩者也可以利用这个点数来降低对方的成功率，就在这样的过程中，玩者可以清楚地看见这种势力角逐的结果。玩者在游戏中无法自己创造人物，而是必须从游戏中预设的各种职业、种族、属性的人物挑出自己喜爱的角色来。依照角色的不同，有各种不同发展的方式。各种各样的建筑物代表了各种不同的影响力，Law和Guild代表了对该地区政治和经济的控制力，掌握了这些力量的玩者可以煽动该地区的人民叛变或是收取原先会交给该国君主的税收。Temple和Source则是牧师和法师力量的来源。可惜的是，传统上较难模拟的经济战仍然没有达到可能的真实度（让该国经济萧条、被迫向他国求援等等）。

战场上的图形、动画表现也十分的不俗，玩者不再象以往一样看到的是平面的图形在地图上游来游去，相反这次所能看到的是包括了骑兵、骑士、弓箭手、步兵、长枪兵、蜘蛛、骷髅的立体动画在战场上互相攻击，虽然没有达到冒险模式中的那种精细度，但已经足够让玩者全神投入其中，仔细观看部队的作战。而法师在战场上施展法术的动画也十分的有趣，各个战场的图形也可以用各种不同的视角来观看，让玩者可以清楚地明了各种地形对于不同兵种所带来的影响。很明显，战场上的这些士兵们的动画都是从冒险模式里面直接撷取出来的，理论上应该可以有更多的兵种和更惊人的效果，可惜有许多的怪物并没有出场，战场上的放大效果也有限，不然战斗的画面将会更惊人。

在冒险模式中，玩者必须在各种不同的地下城或是堡垒中寻找各种各样的物品，让整个



王国步步迈向统治全大陆的道路。在这个游戏的部分中，玩者必须要率领四个人的小组深入各处，一边赚取经验值让队伍成长，一边搜寻各种具有强大力量的密宝，像可以增加Regency Point的皇冠、可以增加国库收入的宝箱等。游戏中没有提供在冒险过程中储存的功能，这也代表它的每一次冒险都不会太漫长，在玩者可以接受，而且非常乐意接受的范围内。最重要的是，它拥有一切角色扮演游戏爱好者所想要的特色——地下城的图形精致，至少比《匕首雨》要好；除了前面提到的密宝之外，还有各种各样的戒指、法杖；各种各样攻击模式皆不相同的敌人，可以赚取经验值，这其中甚至还有魔王级的角色，必须经过一番血战才能够赚到它所代表的大量经验值；而且，它采用的都是角色扮演玩者都已经非常熟悉的AD&D系统！况且，玩者在战斗开始之后，可以用第三人称的视角来欣赏自己的队伍和敌人作战的景象。在地下城中的冒险也非常的自由，玩者可以用各种姿态跳、飞、蹲下，在地下城中自由自在地搜寻，要找到任务所需要的物品也不见得只有一种方式。虽然所有的物品都已经在说明书中列了出来，这却不会影响到让人想要去得到它们的欲望。游戏中的说明也十分详尽，只要在每一个物品上按下滑鼠右键，都可以得到它的资料。即使这样的角色扮演成分是用战略游戏来包装，没有NPC 可以互动，没有漫长的故事可以追随，那又怎么样？以往玩者所希望角色扮演游戏中所有的东西，它不是几乎都有了吗？！就算只是游戏的其中一小部分，这还是足够让笔者玩得很高兴。

在角色扮演的冒险模式中唯一可惜的地方是，主要的战略部分和它之间的互动并不够多。也就是说，玩者虽然可以在冒险模式中打倒某些魔王，但是回到战略地图上后，发现他们依然好端端地活着，而且许多状况也并不是按照目前游戏的情况来发生的，譬如说某某魔王已经被杀死了，游戏却还要你去它的城堡中把它再杀一次，这样的感觉就让玩者有些不太舒服。而且，这个部分的设计其实还可以做得再深入一些，玩者也许可以入侵敌方的城堡，偷走他们国库中的钱财或是宝物，让他们受到实质上的影响，而不是目前这样，实际上会受到影响的仍然只有玩者所扮演的这一方而已。

《天赋神权》虽然不能说是完美的游戏，但是它成功地融合了两种截然不同游戏吸引人的特性，足以让玩者沉迷其中。而且，最重要的是，这个游戏中有许多让人感到兴奋，却还没有完全发挥的可能性，在Sierra放出消息要推出《天赋神权增强版》（Birthright Deluxe）和《天赋神权II》（Birthright 2）之后，都即将有实现的可能。

结束语

虽然目前电脑的声光效果早已凌驾多年前的产品，但是像纸上角色扮演游戏这一类完全依靠人类无穷无尽想象力的产品，仍然是不会消退的娱乐。原因很简单，不管科技再怎么进步，都无法超越人类创造一切的想象力。所以在历经各种声光效果的刺激之后，也许回归原味会带来截然不同的经验。

近年来，台湾纸上角色扮演游戏的受欢迎度逐渐上升，除了外国人之外，台湾已经有本土的玩家开始聚集起来，以固定的聚会来进行这些迷人的游戏。不过除了台北之外，大多数外县市的这一类玩家还是在目前盛极一时的卡片游戏贩卖点中聚会。也许有朝一日，对TRPG感兴趣的玩家能够团结在一起，到了那个时候，相信不只是国内的玩家会获益，国内的整体角色扮演工业水准也会跟着提升。

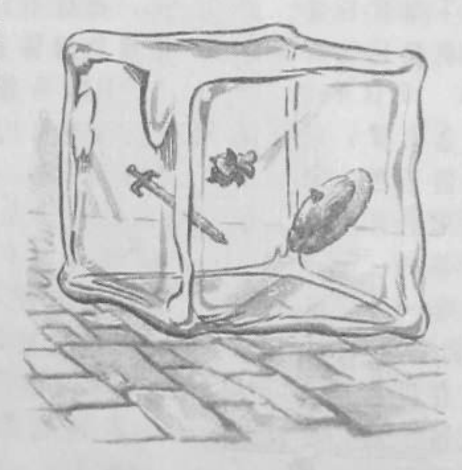
目前网络上有提供相关资讯的就笔者所知有台大电机BBS站（telnet://140.112.18.32）的TRPG版、伊莉琴斯（telnet://bbs.anime.nctu.edu.tw）的TRPG板、土拨鼠站（telnet://140.113.88.123）的TRPG板。这些地方有不少已经有了相当经验的冒险者和功力高超的地下城主在讨论冒险的种种相关事宜，可见台湾并不乏高水准的玩家。而WWW的资源则有路西法地狱（http://www.iim.nctu.edu.tw/~lucifer，从《魔法风云会》纸牌、奇幻小说、纸上角色扮演游戏到奇幻艺术等无所不包的网站）和http://maxmix.homepage.nu（这是以纯日式系统所做的一个网站，读者们可以去看看不同风味的设定）。看了这篇文章，有兴趣进一步认识纸上角色扮演游戏的玩家，不妨前往一探。

奇幻文學的今昔

台湾 路西法

将古代的传说加以夸大，修饰成符合听众的期待是每个说书者的任务。也因此，原先平淡无奇的历史，到了他们口中就变成了精彩无比的英雄事迹。无论是众英雄在海上冒险的荷马史诗《奥德赛》(Odyssey)，或者是单枪匹马的英雄"毕欧渥夫"(Beowolf)，甚至是亚瑟王得到神剑(Excaliber)、圆桌武士寻找圣杯，都是奇幻文学的著名产物。

由于奇幻文学的作品几乎多到无法计数，实在很难以一个精确的定义来区分它和其它种类文学之间的区别。甚至许多在台湾被称作魔幻写实风格的作品也都可以列入奇幻文学的类别中。因此，笔者将这篇文章的范围限制在所谓的"主流奇幻"(High Fantasy)中。这类作品多半发生在另一个架空世界中(或者是经过巧妙改变的现实世界)，许多超自然的事情(我们这个世界中违背物理定律、常识的事件)依据该世界的规范是可能发生的，甚至是被视作理所当然的。这样的定义看来模糊，却已经是最能掌握精髓的说法了。另一种比较打混的说法是："当你看到的时候，就能够认出来。"至于奇幻(Fantasy Literature)和科幻(Science Fiction)之间的混淆和差异，以及所引起的众多论战，就不是本篇文章所要讨论的范围了。奇幻小说可以说是融传奇、冒险、科幻、童话于一体的文学，不过它的着眼点并不在科幻，而是紧张刺激的情节。奇幻文学在国外的地位就相当于武侠小说在华人中的地位，两者都可以称为"成人童话"。



在欧美这种小说类型非常受欢迎，在亚洲也逐渐兴起，例如日本的《罗德斯岛战记》系列、《银河英雄传说》系列、《亚尔斯兰战记》系列等。



对于习惯接受各种最前卫声光刺激的电脑、电视游乐器的玩家来说，可能很难理解这类以传统形式呈现的娱乐到底有什么有趣的地方。但其实以



小说方式呈现的奇幻故事往往拥有更丰富、更深厚的背景设定和想象的空间。在其它媒体上观看或是扮演肌肉虬张的勇士砍杀怪物的时候，很难有机会去了解他当时心里在想什么，或是他的战斗技巧师承何处，手中的神剑来自何方？奇幻小说则能够填补对剧情要求比较严格的读者的需求，同时也是许多相关知识的宝贵来源。

奇幻文学由来已久，在进入20世纪之后，是由于两名作者的崛起，才让诸多的作者和读者加入了奇幻文学的行列。本文将逐一介绍这两名作者和近20年来在奇幻文学界比较活跃的几位作者和他们的作品。



蛮王科南

其一是罗柏特·E·霍华(Robert E Howard, 1906-1936)，他于1932年在《奇诡故事》(Weird Tale)杂志上发表了一篇名为《剑上的凤凰》(Phoenix on the Sword)的短篇，这个故事就是读者所熟悉的《蛮王科南》(Conan)系列的第一部。它在1981年时改编成电影《王者之剑》，由当时还没走红的阿诺德·史瓦辛格主演，后来又制作了续集《毁天灭地》。在接下来的四年中，他又继续发表了17篇以上的《蛮王科南》系列的故事。由于他写作的速度快，文章本身虽然不复杂，但其快节奏和刺激的情节，很符合当时读者的口味，顿时成为出版界的新星。

在《蛮王科南》系列中，主角是一名力大无穷的乡下壮汉(据说霍华是从他所认识的私酒贩卖者和靠奖金过活的拳击手身上来获得灵感)。在公元前一万年左右，他从西美力亚(Cimmeria，可能是当今的爱尔兰)来到了一个名叫休伯利安(Hyperion，据推测可能是在亚特兰提斯大陆沉没之后的地中海沿岸一带)的大陆上。他的精力充沛，但是脑袋里没有多少东西，不论面对什么样的危险都是利用拳头或是刀剑来回应。虽然他看起来几乎是永远不会被打败的英雄，但是他却不是不死身，也没有任何超自然的能力。不过，他的敌人往往都是拥有各种各样超自然力量的邪恶巫师或是妖物。他虽然曾经担任过某个王国的国王，但是这个地位多半也是靠蛮力赢来的。因为他的个性天生就是注定要冒险，要打破陈规的，并不具有任何王者的风范，说他是个天生的冒险家还比较正确。他的身旁也常常围绕着许多的同伴，跟他处在微妙的亦敌亦友的状态下。许多人认为，霍华的小说成功地将北欧神话中勇士们的宿命观和动作的场景结合在一起，营造出一种特殊的气氛。

假设他没有在1936年因为母亲的去世而跟着自杀，可能会创下不少的记录。不过，他的影响并没有因为生命的终止而消失，在1956年，为了纪念他而成立了一个名为"休伯利安联盟"(Hyberion League)的团体，并且发行一本名为《阿姆拉》(Amra)的同人志(Fanzine，同人志是个比较接近的翻法)。许多日后大受欢迎的作家，像福力兹·赖柏(Fritz Leiber)、罗柏特·乔丹(Robert Jordan)都是这个联盟的成员。这些作家也都坦白承认受到他非常大的影响，并且一致推崇罗柏特·E·霍华为奇幻文学中"剑与魔法"派别(Sword and Magic)的创始者。他许多未完成的手稿也由这些作家加以改写出版，甚至还有不少以科南为主角由其他作家撰写的小说。即使他已经去世，他的作品却仍然生生不息地在繁衍着。

魔戒之王

不过较为一般人所熟知的近代奇幻文学的宗师，恐怕还是非托肯恩(John Ronald Reuel Tolkien, 1892-1973)莫属。他出生在南非，1895年移居英国。他是一名语言学家，专攻盎格鲁-撒克逊(Anglo-Saxon)的历史语言，并收集了许多英国古老的民间传说，以其丰富的才学，融合了希腊、地中海塞尔特岛和北欧神话的诸般神话背景写成了多本神话故事作品。在1945年到1956年退休之前，他曾经在

牛津大学担任英国文学的教授，在该校认识了C.S. Lewis(一位同样在奇幻文学领域中颇具知名度的作者)，并且组成了一个名为Inkling的同好会。几位教授会在聚会中朗读许多其它的文学作品，这种类似说书的娱乐也是他们的共同兴趣。

震烁古今的巨著《魔戒之王》(The Lord of the Rings)则是在他从第一次世界大战的战场上退休之后开始创造的。当时他先撰写了《精灵之钻》(The Silmarillion)，用意是要为英国这个缺乏创世传说(中国的盘古开天就是一种创世传说)的文明塑造出一个传说来。

他在1937年出版脍炙人口的《小矮人历险记》(The Hobbit，沿用联经出版社译名)。Hobbit这个种族为托肯恩所独创，是身材矮小、天性乐观的种族。日后的许多小说和创作，都将这个种族与自古流传的妖精、精灵和矮人并列，可见其创造传说的地位。某些作品中，则会将这个种族改为“半身人”(Halfing)，以避免被人指责为抄袭。这部书也确立了我们目前相信的标准的精灵形象：他们长的比人类高、瘦、白、美丽，而且能够长生不老。这本小说预计的读者对象是小孩子，联经出版社将它翻译成中文，据说翻的颇为童趣。最初，他只是想要利用《精灵之钻》的设定来撰写一篇儿童读物。但是随着故事的撰写，他体会到一个传说必须靠着故事或是小说的形体才能够深入人心，就如同千百年来说书者在文化传承上所扮演的角色一样。因此，他才在1954年推出了有史以来影响力最大的奇幻文学作品《魔戒之王》。近代的纸上角色扮演游戏、奇幻小说、电脑角色扮演游戏，均受到其深远的影响。InterPlay曾将此巨著改编为游戏，推出了Hobbit、Two Tower两个游戏，最近Interplay发行的十周年全集中就包括它们。

《魔戒之王》最大的特点就是它所处的架空世界(Secondary World)，这个纯粹虚构的世界之所以能够说服读者有三个原因：第一，由于托肯恩在其中所投入的庞大心力，这个世界拥有详尽的史料和设定，让读者几乎可以感觉到这个世界的脉动；第二，它拥有审慎的考据和知识做背景，由于托肯恩本身对于欧洲中古时代的丰富知识，让这个架空的世界拥有货真价实的历史作为背景，几乎可以用“比真实还要真实”来形容；第三，这是个在他笔下不断蜕变的世界，因此它还拥有了奇幻文学所拥有的弹性和想象空间。

在托肯恩之前，奇幻文学的作家们都不敢大胆地创作出一个架空世界，并且将故事安排在其中。因为他们深恐读者会因为无法认同，进而无法阅读这类的作品。所以多半都在最后将之前所叙述的情节归类为南柯一梦或者是古代的某种失落的传说。在托肯恩的作品成功之后，为后世的作家打开了一条蹊径：架空世界是可行的，而且是能够吸引读者的。托肯恩在小说中还大胆采用了许多自创的语句和文法(包括了精灵的语言，这是拥有真正文法和文字的独创语言)，成功地让读者瞥见了故事背后所隐藏的庞大历史背景。托肯恩本身对于语言的热爱也让《魔戒之王》拥有了一个独特的特质——它的每个字句和诗歌都适合念出来(《魔戒之王》刚开始时就是在牛津大学教授的同好会中以朗诵的方式发表的，拥有这种特质自然不足为奇)，让读者更拥有了一种说书人娓娓道来的奇妙感觉。



三枚戒指给天底下的小精灵国君，
七枚戒指给石厅中的小矮人之王，
九枚戒指给注定免不了一死之人，
一枚戒指给黑暗中的黑大王——
在那么多的地方由一片魔影笼罩着。
这枚戒指发现了它们，并且掌管着它们，
这枚戒指带回了它们并将它们禁锢在黑暗之中。
是呀！在那么多地方由一片魔影笼罩着……。

神上之神(Prime Being)怀胎生出了这个世界的神。后者以歌咏的方式将爱达(*Arda*)创造出来。爱达是个平坦的世界，只有一个巨大的陆块，被包围在一团强光和乙太(Ether)之中。

创造这个世界的神被称为瓦拉(Valar)，每个

人都拥有一个人世间的使徒，巫师甘道夫(Gandalf)就是其中一个。这些神继续他们打造世界的任务，但是其他一名瓦拉——马寇(Melkor)起了异心，黑暗魔君索伦(Sauron)就是它的使徒。虽然最后马寇被击败了，但是爱达却因此而不再完整，压力慢慢地开始累积。

第三个时代被命名为灯塔纪(Age of Lamp)，两座通天的魔灯照亮这整座大陆，这里几乎是个完美的乐园。但是马寇又再度复苏，摧毁了两座魔灯，并且搞得天崩地裂，整个大陆的地形因此产生严重的变化。他还说服了瓦拉神们离开爱达的中心，定居在他们自己的不死之地上。

神木纪（Age of Trees，以诸神在不死之地所建造的两株带来智慧和光明的神木为名)的前一万年，爱达都在马寇的黑暗统治之下。此时矮人(Dwarf)这个种族出现了。

神木纪的后半阶段又被称作星辰纪，诸神将星辰送人了爱达，并且创造了精灵。马寇虽然被打倒，但是又再度出现。他不但摧毁了两株神木，更偷走了精灵族的美钻——精灵之钻(Simarillion)，恐怖的黑暗再度降临。《精灵之钻》这本书就是描述下一个纪元中这些宝石的下场。

太阳纪（Age of Sun，距离《魔戒之王》的故事约七千年)，诸神此时创造了日月，人类诞生。而和人类及矮人似乎都有血统上关联的Hobbit也跟着出现了。诸神和马寇之间的最后决战导致了肥沃的Beleriand大陆粉碎，沉人海中。马寇被永远赶离爱达。

在太阳纪的第二阶段中，一群长生不老的人类建立了庞大的帝国，繁荣昌盛了将近一千年。但是马寇的使徒索伦也趁机建立了自己的黑暗领域，并且拐骗精灵工匠替他打造了许多魔戒。他将九个凡人之戒(Ring of Motal Men)交给九个腐化的君主，让他们变成戒灵(Nargul)供其使唤。他佩戴上精灵工匠最伟大的工艺品——至尊魔戒(One Ring)，靠着它的力量号令邪恶的生物。索伦也煽动这些长生不老的人类和诸神大战，最后导致帝国毁灭，索伦惨败，却侥幸活了下来。至尊魔戒失落在战乱中。爱达也因这场大战而缩小，变成一个孤立的球体。

太阳纪的第三个阶段就是《魔戒之王》的故事了。巫师甘道夫对Hobbit族的Frodo Baggins揭露了必须前往索伦的根据地才能够摧毁至尊魔戒的秘密，因此一群各具能力的人为了帮助主角而踏上了旅途，以此构成了《魔戒之王》(The Lord of the Rings)三部曲的《旅伴》(The Fellowship of the Ring)、《双塔》(The Two Towers)和《国王回归》(The Return of The King)的完整故事。托肯恩穷尽一生的精力，努力地使这个虚构的世界变得更为真实。即使当他去世之后，他的儿子克理斯多福(Christopher Tolkien)仍然继续将父亲的手稿一一编篡出版，包括了Middle Earth整个世界的历史、文化、语言和歌谣。这部空前绝后的作品导致许多作者投人了奇幻文学的写作行列当中，几乎每个人都以这部作品为目标而努力，对他们来说仅次于托肯恩的评价是他们梦寐以求的评语。更多年纪迥异的读者则因这套作品的出现，而产生了阅读奇幻文学的兴趣，在这样的良性互动之下，近代奇幻文学的时代由此展开。

就在去年，《魔戒之王》在英国的连锁书店业巨人Waterstone的读者票选中，荣获“最能代表20世纪的一百本书”的第一名。因此，台湾的两家出版社同时出版了版本不同的《魔戒之王》(分别是以出版武侠小说著称的万象和联合报系的联经出版事业公司)。但也因为这项作品的地位实在太过崇高，使翻译变成了一项吃力的工作。万象版的书名为《魔戒之主》，拆成将近十本的口袋书贩卖。联经版的书名为《魔戒》，拆成六本大部头的书贩卖。万象这次的翻译风格走的是武侠小说的路线，封面绘画也是日式风格的走向，在许多用词遣字的上面由于太过本土化，让人有格格不人的感觉。这套作品对于初次接触的读者来说是有许多地方需要注释或是解释的，譬如说Elf这个名词翻译成与通例不合的“小精灵”，也没有特别加以说明，让读者颇有丈二金刚摸不着头



脑的感觉。这套作品如果在翻译上和注释上更加周到，可能给读者的感觉会好一点。而联经版的问题则是出在以三组人马来进行翻译，虽然有统一的审定人，但是在前后的译名统一上依旧有不少的问题。至于小说中十分重要的诗歌部分，一般读者则认为万象版的比较传神。

————沙拉娜之剑

泰瑞·布鲁克斯（Terry Brooks），1944年出生，身兼律师和作者两职，笔名是泰伦斯·迪恩·布鲁克斯（Terence Dean Brooks）。他深受托肯恩的影响，也从不否认1977年推出的《沙拉娜之剑》（Sword of Shannara）是刻意模仿《魔戒之王》的作品。正好巴伦泰（Ballantine Books，是蓝灯书屋（Random House）的分支出版社）出版社的主编李斯特（Lester Del Rey）正在寻找能够继承托肯恩风格的作者，于是两人一拍即合，开始了第一次的合作。《沙拉娜之剑》的成绩傲人，它让布鲁克斯成为近代第一个作品登上纽约时报畅销书排行榜的奇幻文学作者，同时也替20世纪的最后20年打开了奇幻文学兴盛的大门。

他最著名的作品是《沙拉娜》（Shanara）系列。这一系列的作品虽然一开始是以剑与魔法来包装的，但渐渐地，读者会惊讶地发现，原来这个世界就是经过一场科技大灾难之后的地球，在经过了各种蹂躏之后，诸如精灵、矮人、龙等等变种或是传说中的生物，开始出现在地球上，进而改变了整个地球的面貌和历史。

《沙拉娜之剑》的故事一开始也是以一个类似《魔戒之王》中甘道夫的神秘巫师之出现来揭开序幕。故事主角被告知自己是沙拉娜王室最后的血脉，因此必须前往找寻只有拥有沙拉娜血统的人才能使用的一柄神剑。如同《魔戒之王》一样，具有不同能力的众人聚集在一起，协助主角取得这柄神剑。接下来的两本续集（The Elf Stone of Shanara、The Wishsong of Shanara）目标多半类似，只不过主角换成这个家族中不同的人物。在接下来的四本《沙拉娜遗产》（The Herotage of Shanara）系列（The Scions of Shanara、The Druid of Shanara、The Elf Queen of Shanara、The Talisman of Shanara）中，则是再度以沙拉娜家族的后代为主轴，叙述在前作的三百年后，众人寻找在这个世界中渐渐消失的魔法。另外，1996年的时候他又推出了一本前传《第一个沙拉娜之王》（The First King of Shanara），为这七本书之前的历史做一个完整的阐述。布鲁克斯虽然引领了80年代的奇幻文学潮流，但是他的小说节奏十分缓慢，对于习惯于快节奏声光刺激的人们来讲似乎有点不合时宜。他还有另外的作品是《蓝道佛王国》（Kingdom of Landover）系列，叙述的是一个现实世界的古板律师买下魔法王国王座的故事，这似乎就是布鲁克斯的自况，读来颇为有趣。

Legend曾经推出改编成冒险游戏的《沙拉娜之剑》（Sword of Shannara）。其时间则是设定于该系列的第一本和第二本著作之间。虽然泰瑞·布鲁克斯每事必提的繁琐风格和安排高潮的手法并不为笔者所喜，但出版的Legend公司竟然能凭藉其改编多本原著小说的高超手腕，将《沙拉娜之剑》重新包装成节奏明快、讨喜的冒险游戏，可见该公司经验之丰富。不过这也显示出了稍具文学、娱乐价值的小说在改编游戏方已经面临了罗掘俱穷的窘境。

当《沙拉娜之剑》在国外推出时，Legend的另一个主打产品《绝地任务》（Mission Critical）也同时推出，两者刚好是冒险游戏美术（真人和绘画）的两种不同呈现方式。很明显该公司还是比较擅长精细的美工绘图方式，本游戏中的布景、人物的绘画表现极佳，跟以往的《死亡之门》（DeathGate）、《冲出天外天》（Heechee Saga）系列相比毫不逊色，可以让人清楚感受到置身于《沙拉娜之剑》的世界中。城堡中严谨的布置、旷野中美丽的景色，一再展现高水准的美术技巧，让进行游戏的玩者无时无刻不处于精心绘制的布景当中。作战时怪物的表现和立体动画也并没有因为平面美术的出色而疏忽，作战时和动画中采用的变形特效，在笔者的电脑上看起来也是十分流畅，并不会让人感觉太过花俏。

这次游戏中的音乐却与以往大不相同，退居配角的地位。但配音的表现却弥补了音乐上的弱点。神秘的亚拉农（Allanon）雄浑的嗓音、女主角清脆的音调，都是和角色个性相符的声音演出。尤其在对话的时候能够让玩者感觉到这些角色彷佛出现在面前一般。最近有不少游戏一昧地用语音来填充光碟空间，却不去注意这些语音的表现到底对游戏本身有无意义。相比之下，《沙拉娜之剑》对于语音的重视反倒变得让人感动。

Legend公司经过长时间的研发，从原始的纯文



句输人系统到半自动的文法辨识器，一直到现在的这一套操作系统，中间的改良大概只有老一辈的玩者可以体会。现在的这套操作系统在游标选取每一个物体之后，会展现出所有可能的动词选项，让玩者不必再费心寻找适当的动词类型，也间接地让盲目尝试的做法慢慢变成冒险游戏的技巧之一。因为既然能够显示出所有两个物品间的可能动词，那么只需要将携带的所有物品和屏幕上的可疑物品尝试所有可能的组合之后，真正的解答就呼之欲出了。虽然有些人批评这样的做法降低了冒险游戏的难度，但笔者却认为它也同时大幅提高了亲和力。毕竟解谜的过程是玩者推测设计者心思的一种很微妙的互动，要求设计者的每一个谜题都能够为玩者所接受是个太过繁琐的要求，不如预留这样的一个空间，让解谜虽是一个比较辛苦的劳务，但是至少可以解的出来。而不是让玩者苦候攻略方能够解开谜题。笔者认为这一套系统已经接近完美，几乎可以算是冒险游戏中的"梦幻设计"，介于高难度的文字输人和低自由度的单一动词（像《幽魂》(Phantasmagoria)中的指标指上物体只有一个指令的设计），刚好让玩者可以轻松地进行游戏。

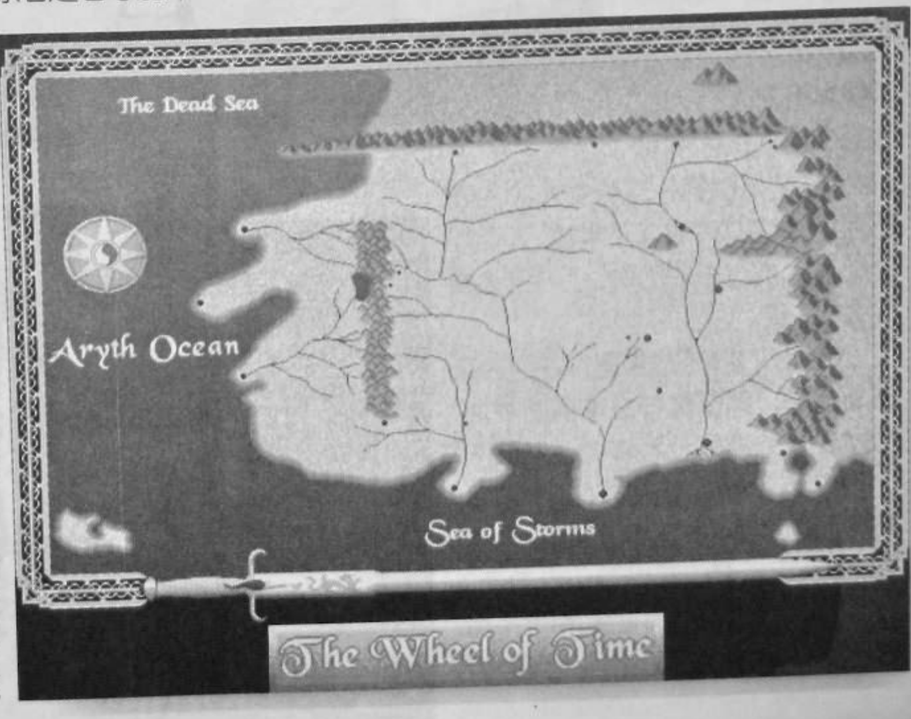
剧情则是笔者给予《沙拉娜之剑》最高评价的部分。它的剧情设计一气呵成，从设法找寻传说中的沙拉娜之剑，到发现该剑被摧毁，必须要找齐四方大陆上的魔法象征来重铸，以及最后在魔王布罗那(Brona)根据地的冒险，整个剧情流程的高潮安排十分恰当，有许多让人赞叹的设计更势必需要看过原著之后才能体会。在冒险旅程的安排上，设计者巧妙地让主角经过了小说中所有著名的地点，从精灵族的聚居地、矮人族的城堡库海文(Culhaven)、易守难攻的卡拉洪(Calahorn)、阴影之谷等等。这让看过小说的玩者可以轻易将这些地方与小说中的叙述做一个比较。小说中的重要人物自然也没有缺席，让慕小说之名或是刚刚看完附赠小说的玩者都能够有一种遇到熟悉人物的亲切感。游戏中的许多物件和场景也都很用心地在引导玩者回想第一册小说中发生的故事，也就是过去《沙拉娜之剑》世界的历史。这种凭吊当年古战场的感觉，或是那种和熟悉已久的老朋友碰面的情绪，也才是改编自小说的游戏最吸引人的地方。

在谜题的部分，设计者颇费苦心地从小说中找出对应的事物而设计出了四方大陆上的魔法代表（这些重铸沙拉娜之剑的配备在小说中并没有提及，是游戏设计小组创意的结晶），而像重新找回精灵石的谜题设计并不刁难，却又能够适切地结合主题，算是十分高水准的设计。游戏中面对魔王之前许多战友牺牲的情节，也将原著小说中重要主角从来不死的夸张神话打破；必须亲手杀死自己爱人的场景更是撼动人心。游戏对于人物的描写和故事节奏的掌握，更是超过了原著的表现。

《沙拉娜之剑》是个极佳的冒险游戏，对于经验老到的玩者来说，游戏过程的主要乐趣在于享受一篇设定于小说中熟悉世界的多媒体传记，流畅的故事可以让玩者拍手叫好。而新玩者享受的则是解开里面精心设计，却又不会刁难的谜题之成就感。现今能够同时提供两种层面玩者享受的游戏已经不多了，《沙拉娜之剑》却是难得的一个。

时光之轮

罗柏特·乔丹(Robert Jordan)(TP:FS25:作者的玉照）是美国作家詹姆士·奥力佛·瑞格尼二世(James Oliver Rigney Jr.)所使用的笔名。他拥有物理学士的学位（他曾经表示过，在学习量子物理的过程中，很容易就会有类似阅读奇幻文学的共鸣），



并且曾经因为在越南战斗而获得勋章。他曾经以其它的笔名撰写过舞蹈的评介，同时也负责改写了一部分《蛮王科南》系列的小说。他著名的作品是《时光之轮》(The Wheel Of Time)系列，作品中拥有十分强烈的史学家风格，颇有野心要建构出一个类似托肯恩模式——拥有完整史观的架空世界。作品中的历史观可以由下面这段话看出来：

随着时光之轮的转动，岁月来去如风，留下了日后变成传说的回忆。传说变成神话，当其所诞生的纪元再度循环降临时，连神话都已被人们所遗忘。在第三纪时，先知的纪元中，世界和时间处在微妙的平衡状态中。过往、现世、来世，都有可能会落入阴影的魔掌中。



在故事开始的无数个纪元之前，人类牺牲惨重地封印了黑暗势力的魔神，人类唯一得以依凭的就是至上之力（One Power)。但是在战斗的过程中，魔神用魔力污染了至上之力的被称为"龙"的男性使用者，导致他们纷纷陷入疯狂，开始大肆破坏这个世界。只剩下被称为Aes Sedai的女性使用者神智清醒地制服了这些男性。但是代价非常惨重，远古辉煌的文明都毁于一旦，宝贵的知识散遗失落。只剩下人们对"龙"的恐惧和对Aes Sedai的唾弃。



自此之后，Aes Sedai扮演了文明守护者的角色，暗中操纵历史达三千年之久。而另外一群信奉"所有魔法皆为邪恶"信条的宗教骑士团光之子（The Children of Light)，则是以猎杀这些女性为主要的目标。故事中有许多的种族、人民都是仿效人类过去的历史，让内行人看了会心一笑。

《时光之轮》的故事是以在经过无数年之后，黑暗魔神准备再度复活，"龙"也开始再度投胎转世，出现在这个世界上，准备迎接最后的大决战。故事情节虽然跳不出传统奇幻文学的格局，但乔丹叙事的掌握力和魅力无人能敌。虽然他的每本小说都将近千页，读者却丝毫不觉得太过冗长。因为乔



用Unreal引擎编辑的场景

丹有能力精准地抓住整个故事的起伏节奏，即使故事情节再怎么复杂，读者都可以很明显地看出来作者依然游刃有余地掌握着整个情节的运作和进展。唯一的问题是，对于要一次看完这么大部头作品的读者来说，并不是件轻松的工作。整个故事至今丝毫没有结束的迹象，甚至有许多读者开玩笑说：不知道到底这故事会先结束还是乔丹会先老死。不过，许多评论家认为，乔丹将有可能是90年代最具影响力的奇幻文学作家。

《时光之轮》的作品包括 The Eye of the World、The Great Hunt、The Dragon Reborn、The Shadow Rising、The Fires of Heaven、Lord of Chaos、A Crown of Swords，都是由 Tor Books 出品，预计 1998 年 10 月第 8 本作品 A Path of Dagger 将会出版。目前《时光之轮》系列已经有了瑞典语、德语、法语和日语的版本(日语版本的翻译名称为《龙王传说》)。

另外，以改编小说著称的Legend公司也预计将在1999年推出用Unreal引擎设计的《时光之轮》游戏。这个游戏的时间点将设计在第一本小说The Eye of the World之前，四名角色为了打破或是加强魔神的封印而开始了一连串的冒险。由于所采用的是Unreal的引擎，所



以玩者可以期待的是加入了动作要素的游戏，Legend也保证，这个游戏将拥有与以往游戏都不相同的特色。

这个游戏比较特别的地方是它支援多人共玩的功能，但是它的类型又介于冒险和角色扮演游戏之间。当玩者在进行单人任务的时候，将只能扮演Aes Sedai的首领玉座大人(Amerylin Seat)。只有在多人进行游戏的时候，其他的玩者才能够分别扮演另外的三个角色。而Legend也表示，有可能会另外发行其他三个角色人物的冒险故事。



另外的三个角色



时空裂隙之战

雷蒙·E·费斯特(Raymond E. Feist)，《时空裂隙之战》(Rift War Saga)系列的作者。他的小说是以欧洲中古黑暗时期为背景设定，故事地点发生在一个名为美凯米亚(Midkemia)的大陆上，到处诸侯割据，外敌环伺。大部分故事的主角是名叫帕格的法师和得到古代盔甲和神奇力量的战士威廉。特别值得一提的是，小说中的外敌都是参考地球的文明来设定的，美凯米亚南方的大国颇为类似成吉思汗的蒙古帝国，来自另外一个星球的侵略者则几乎完全是日本文化的翻版。

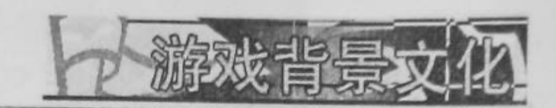
Dynamix曾经推出大受欢迎的《叛变克朗多》(Betrayal at Krondor)角色扮演游戏，而《重返克朗多》(Return to Krondor)也即将推出。他的主要特色则是将军事、战争小说的风格带入了奇幻文学的世界。

龙枪

最后是两名联合创作的作者，崔西·西客曼(Tracy Hickman)和马格莉特·魏丝(Margret Weis)。两人原先是TSR公司内部的员工，在设计新的冒险世界——《龙枪》(Dragonlance)时合作，结合整套游戏系统而推出的《龙枪编年史》(Dragonlance Chronicle)出人意料的大受欢迎，曾经在纽约畅销书排行榜上高居不下，并且被翻译成多种语言。

1977年，刚从南太平洋的印度尼西亚群岛传教回来的摩门教徒崔西·西克曼，很快就和他高中时代的女友罗拉(Laura)结婚了。1979年，西克曼在犹他州的烙根郡的一座小戏院担任经理，收入非常微薄，几乎没有办法养活当时已经怀孕的老婆和第一个女儿。在当时，说故事是他们少数能够负担的娱乐。为了要让她们好过些，西克曼开始在闲暇的时候编造一些故事，故事中有骑着龙的战士彼此作战的情节。当时，这些情节只不过是一些拿来哄小孩的片段而已。1981年，西克曼服务的戏院关门了，当地根本找不到任何其它工作。因为听说当时横扫纸上游戏的TSR会接受非专业人士的投稿，于是他将和老婆一起设计的两个游戏设定寄到威斯康星州日内瓦湖的TSR总部去。他只希望这两份稿件能够为他赚到几百美金，好让他养家糊口。没想到，

Advanced Dungeons & Dragons



TSR寄来的回音更让他振奋，公司方面相当欣赏西克曼的才华，要求他来加入他们的工作团队。得知此消息的西克曼欣喜若狂，连忙和妻子收拾行李，开车前往威斯康星州。一路上，西克曼兴奋不停地和妻子交谈，夸耀将来要怎么样为这个拯救他们一家人的公司设计出最受欢迎的游戏来。在那时，根据西克曼自己的回忆，也许是在爱荷华州的公路上，龙枪的世界开始成形了。

当然，龙枪的诞生还要再等两年，等到有了更多的力量加入了西克曼所属的创作团队之后，这个时机才会成熟。龙枪的另外一位创作者即将踏入舞台，一同参与龙枪整个世界的创作。马格丽特·魏丝于1970年毕业于密苏里州立大学，主修创作和文学，从1972年到1983年间，她担任的是先锋出版公司在独立郡分部的广告总监和编辑的职务。从1983年开始，TSR为了要应付它日益庞大的书籍出版部门，决定聘用马格丽特作出版部门的编辑。而此时，TSR的行销部门刚好做了一份市场调查，消费者们都呼喊着他们要看见更多、更多的龙。至此，创作《龙枪编年史》的角色已经会合，准备开始一项没有人预料到的大计划。

行销部门所作的这项调查结果经过高层的讨论之后，决定指示新产品设计（News Product Design）部门的员工开始着手设计符合这项要求的游戏。在设计部的办公室里，每个成员都提出了自己对于上级这项要求的回应计划。在一连串热烈的讨论之后，一名新进员工的提案受到众人的一致支持。这项计划原本是一个三部分的故事《巨龙之眼》（Eye of the Dragon），提案人“刚巧”就是那位从犹他州来到此地不久的崔西·西克曼。于是，新产品设计部的经理哈洛·强森（Harold Johnson）和西克曼花了一个周末的时间来讨论这项新计划。他们得出了一致的结论：两人都对目前纸上游戏只注重打杀的过程感到厌烦，为了要避免这套游戏落人“宰杀每日一龙”的可笑窠臼中，两人决定设计出一个不只是进龙穴、杀龙夺宝的游戏。两人脑海中目前已经有了一个故事的大纲，它叙述的是一个由各个种族所组成的冒险队伍寻找一个古代的圣器，以便驱赶传说中的恶龙的故事。在这之前的许多游戏中，龙的能力十分的衰弱，甚至连老人院的老人们都有机会打赢。因此，两人决定让这些理应让人敬畏的神兽一开始并不存在于这个世界中，在气氛的不断营造之中，最后才让玩者面对这些生物。而这些生物，将比以往的任何怪物都要来得危险。

同时，制作小组在此时也决定了一个创举——预先设定让玩者扮演的角色，玩者可以扮演龙枪故事中的英雄人物，每个人物又都代表了设定中的一个种族（包括了战士、法师、牧师等）。这项决定一开始非常具有争议性，因为在这之前的其它游戏设定中，玩者所扮演的都是自己设计的人物。反对者认为玩者不会愿意扮演这些由游戏所指定的角色。因此，设计者们在这里做了一个让步，他们让玩者可以自己选择要扮演这些人物，或者是将自己创造的人物带进这个世界中。事实上，最后的结果是由于玩者太过喜爱这些人物，反而常常有玩者会将这些人物带到其它的冒险设定中去。

设定到了这个阶段，西克曼和哈洛必须要将这些企划书和草稿带去给更高层的管理者过目。为了要让这些人能够知道龙枪整个世界的大概外观，两人联袂去找赖力·艾尔摩（Larry Elmore，当时TSR旗下当红的画家，虽然比不上Bori Vajelo和Luis Royo，但他的作品依旧有一定的水准），希望他能够绘制几幅游戏中最重要部分的图片，也就是以人物为主体的草稿。两人花了一个下午的时间跟赖力解释这整个世界的设定和外观，赖力对这个计划也感到非常兴奋，他利用自己周末休假的时间照着脑海中的想法绘制出了四幅图，这也是龙枪最开始的四个画面。

TSR的高层管理者在看过这个计划后感到相当乐观，他们决定让西克曼来主导整个游戏的开发，并且由他来担任组长，领导一个更大的设计小组，整个计划也因而大幅扩大。原先只有3套游戏的企划变成12套游戏、全彩月历、3本小说、各式各样短文、模型和玩具的大计划。新的设计小组就此开始了创作《龙枪》的过程。《龙枪》的计划是史无前例的，在此之前从来没有任何的游戏设计公司创造过这样的整套生产线，让玩具、游戏系统和小说一起发行，因此，设计者们所遭遇的困难也是前所未有的。在众人的努力下，克莱恩开始慢慢地成形了。

克莱恩这个世界主要是以三个最基本的价值观所构成的，整个世界中的所有生物都遵循着这个规范而运作。精灵代表绝对的善良，半兽人（Orc）代表绝对的邪恶，人类则是有这两个阵营间中自由选择的权力。龙是自然界中最高等的生物，分别属于这三个不同的阵营。故事中的主要人物也分别拥有善良和邪恶的天性，统领这些人物的半精灵坦尼斯则是同时拥有人类和精灵血统的生物，自己本身也被两种血统的不同天性所煎熬着。随着游戏的开发，一个个的人物也开始展露了他们的面貌。由于整个游戏在设计中必须经过

不停的试玩和扮演，因此，有许多的人物都是由扮演他们的人赋予了新的生命。某天晚上，当西克曼的好友泰瑞·菲力普（Terri Philips）在他的公寓中和设计小组一起测试游戏的时候，他所扮演的哑着嗓子说话、虚弱、邪恶的法师，让故事中最受欢迎的法师雷斯林出现在众人的面前，而他当天利用法术催眠一群矮人的情节也因此加进了小说中。

龙枪的母亲，马格丽特·魏丝在1983年秋天的时候加入了这个团队。TSR指派这位有经验的作家加入这个团队，以便指导计划中小说的安排，并且和作者一起合作规划小说。对她来说这个小组可真是个奇怪的大集合：Michael Williams 喜欢穿着红色的吊带裤、Doug Niles留着浓密的络腮胡、西克曼讲话的时候习惯把脚翘在桌面上。所幸，很快她就开始和这些友善的怪胎们打成一片，准备接手小说的监制。

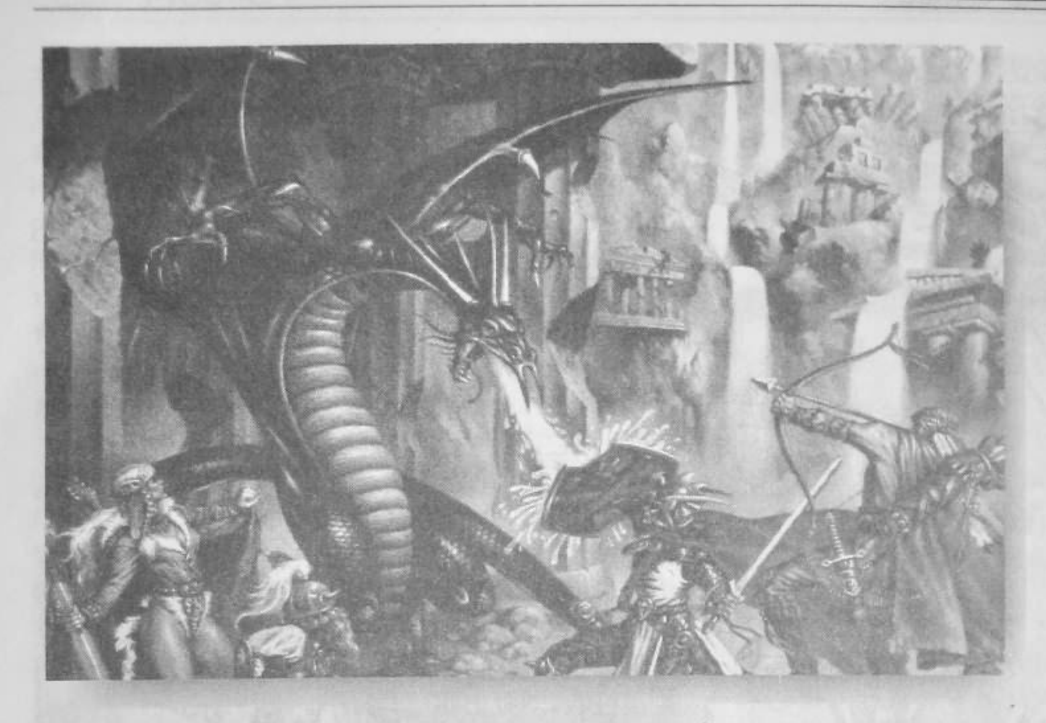
TSR一开始的想法是连络所有对这个计划有兴趣的作家，并且请他们写一小段故事供小组参考。但是结果并不尽如人意，每个作者所写出来的文章都有其独到之处，却都不具有设计小组所希望的特质，于是西克曼和魏丝决定自己动手。在短短的一个周末的时间中，两人就合作写出了《秋暮之巨龙》的序曲和前五章！回想起那段经历，他们也对这种速度感到不可思议。也许他们已经和这个故事相处太久了，在他们下笔的时候，这些故事只是不断地泉涌而出。TSR的高层在看过这五章的故事后，决定冒个险将小说交给这两名新人撰写。

一开始的时候，魏丝是两人之中有意从事作家行业的人，西克曼一直以为自己会一辈子当个游戏设计者，所以大多数的写作工作是由魏丝所完成的（这也是为什么小说中作者的排名，魏丝总是在西克曼前面的原因）。在两人合作的时候，西克曼会先把故事的大纲和点子撰写出来。接着他会和魏丝进行讨论，将这个剧情落实到两人都能够同意的层面。接着，在初稿的时候，魏丝会将这些剧情大纲写成故事，而西克曼则担任设定和世界观的提供者。在初稿完成后，西克曼会将稿子拿来，在每个魏丝有问题的地方加上注解。最后，为了统一性，再由魏丝撰写出最后的完稿来。不过到了后期，西克曼发觉自己对写作也很有兴趣，因此在一些其它的作品上，两人合作的顺序刚好颠倒了过来，但是名字的顺序则照旧，并没有改变。

除此之外，在计划一开始的时候，由于两个人都没有撰写长篇小说的经验，因此犯了不少的错。两名作者一直认为小说的剧情应该要照着游戏中的行动来撰写，但到了最后，两人发现这种做法让小说中的角色太多（这也是为什么后来冒险队伍要分开的缘故），会让读者感到眼花缭乱，同时也造成了他们自己的困扰。两个作者几乎每到一个地方就要开始点人头，提醒自己有没有忘掉任何一个角色。曾经有一次，魏丝在第二本小说中将一个人物彻底地忘记，等到发现的时候，两人必须重新校对，将整个故事修正过来。最后，为了让故事精简、便于阅读，光是第一本小说就删掉了约一百多页的情节。

设计进行到了这个阶段，整个小组才开始定下心来，要设定命名这个计划的“龙枪”。众人原先想要将这个武器设定为具有神奇的魔力，会发射直接以龙的生命力为能源的强力光束。但是两名作者对于这个点子一致反对，因为这比较像科幻小说，而不是奇幻小说。于是，绘制龙枪的赖力又开始了设计这个武器的责任。对细节锱铢必较的赖力，最后不但设计出龙枪这个





且找到传说中的屠龙枪(Dragonlance)，本系列之名也就由此而来。这个系列的特色是在它对于龙的设定十分的详细，邪恶的阵营中有黑、蓝、绿、红、白，善良的阵营中则有铜、青铜、黄铜、金、银。每一种龙的习性、法术都有其它世界所比不上的深入介绍，因为这些龙类正是这场善恶之战的主角。而设定里面的骑士系统也远比其它系统要完整。

《龙枪》系列的世界克莱恩成了TSR产品中最受欢迎的世界之一，即使在

武器，更连带将绑在龙背上的鞍具、盾牌和空中作战的模式等一起设定了出来。这点，相信玩过古老时代PC上的《飞龙骑士》的玩家都应该知道。

虽然计划中整个游戏是由12个剧情所组成，小说也如预定中的是以三部曲的方式呈现。但为了保险，负责这个计划的总编辑仍然让两位作者先为第一本小说想好了结局，整套系统也预计在第四个剧情的时候跟着完结。万一这套系统失败了，这样的做法可以让TSR的损失减到最小。当时市场上已经有一些批评家开始质疑使用内定人物的必要性，而这套由两个名不见经传的作家所写的小说也没有任何人看好。

1984年1月，龙枪的月历推出了。1984年8月，TSR在自己所举办的一年一度的游戏博览会Gen CON中介绍了这套游戏，和月历一样收到了很好的回应。每个玩家这个时候都想要一睹小说的面目。到了秋天的时候，《秋暮之巨龙》推出了，却又因为行销上的缺失，导致这套小说花了很多时间才打开通路而到达书店。最后，读者的口碑越传越广，在1985年初《秋暮之巨龙》登上了纽约时报的畅销书排行榜达数十周之久，随后的《冬夜之巨龙》、《春晓之巨龙》也都毫无例外大受欢迎。

龙枪的世界设定在一个被诸神所抛弃的世界克莱恩中。在这个世界里，所有的牧师都无法召唤真神的眷顾，因此整个世界都陷入了混乱的状况当中。而就在这个时候，邪恶的力量率领着大批的恶龙军团趁虚而入，半精灵坦尼斯等角色必须要设法找回牧师的力量，并

TSR被WOTC并购后，《龙枪》系列仍毅立不倒。该套作品的特点是和纸上RPG彻底结合，故事中的每一个情节都可以在纸上RPG的设定之下进行，并且可以由玩者来选择故事的进行和结果。游戏的过程和内容，并不完全和小说一样，也因此刺激了小说和游戏的销售量。

两人后来又继续合作了《死亡之门》(DeathGate Cycle，一套七本)系列和《龙枪》系列的其它众多小说。他们的作品改编成游戏的有Legend设计的冒险游戏《死亡之门》、SSI的《克莱恩》系列角色扮演游戏。两人则是为纸上角色扮演游戏改编奇幻小说的方式首开先河，让许多家纸上角色扮演游戏的出版公司都跨入了小说出版的领域中。《龙枪编年史》这套作品是少数有中文翻译版本的奇幻作品之一，代理公司为第三波，也因此行销通路跟其它的作品不同，大多数是以电脑相关卖场为主，例如《大众软件》的服务部。《龙枪》中文版小说的特色是，在其附属资料上弥补了国内大多数读者对于该世界人物、设定的知识，翻译者在书中加入了不少的名词解释和社会及历史的注释，务求让读者能够跨越文化上的鸿沟，不受干扰地欣赏这套作品。

这些作品可说是许多游戏的灵感源泉，同时也是相当具有娱乐性的文学创作。不管是想要研究前人丰富的想象力所创造出的虚拟世界，或是为了单纯的消磨时间，都是很值得一看的。千万不要因为语言的隔阂而放弃了这大好的机会。



暗黑之剑

台湾 路西法

"这就是你能力的极限吗,"少年说道,他几乎哽咽得难以继续。"叹气?你应该早点让我……",他的手一边激烈地在空中画出复杂的符号,"你应该让我……"

老者伸出手把少年的手臂安抚下来,"不!这只会使事态更糟而已。她的力量很强大,她本来可以毫发无伤的。纵使这些人对她百般拷打,她也不会透露我们的秘密;你要让她白白牺牲吗?你要让她的死变得毫无意义吗?"

"他们为什么要这样做,他们为什么要这样对我们?"少年抑止不住地哭了起来,他修长的手指一边努力地想要把脸上悲伤的痕迹抹去,"我们又没有做任何坏事!我们只是想帮忙……"

老者的脸严肃了起来,他用嘶哑的声音说道,"他们对一切不了解的事物感到恐惧,而一切令他们感到恐惧的,就难逃被摧毁的命运,这就是他们一贯的作风。"他一边摇着头,长长地叹了口气。"但是情况会越来越糟。一个新的时代即将来临,一个没有我们立足之地的年代,一个接一个,我们将会从温暖的家中被拖出来,葬身于他们因无知而燃起的火焰中;他们将会无情地摧毁我们的一切创造物,屠杀我们的亲人……"

"所以我们的应付之道就是束手无策地在这里叹气,然后安静地面对死亡……"少年绝望地插嘴道……

"不!……我们必须要离开。"

"离开?"少年震惊地回答道,"但是我们能去哪里?没有任何安全的地方啊!我们的兄弟告诉我们,只要是有太阳升起的地方就有迫害……"

"有太阳升起的地方?是的,你说的没错。"老者说道。

"那么……"

"孩子,宇宙中还有其它的太阳,"老者若有所思地说,一边抚摸着手上木杖上刻的九个符号,"其它的太阳……"

—摘自《暗黑之剑的铸造》—

以创作《龙枪》(Dragonlance)系列小说而闻名于RPG世界,相当受到游戏小组青睐的两名奇幻小说作者崔西·西客曼(Tracy Hickman)和马格莉特·魏丝(Margret Weis)所合写的作品不仅限于《龙枪编年史》(Dragonlance Chronicles)、《龙枪传奇》(Dragonlance Legends)、《龙枪轶事》(Dragonlanee Tales)和《死亡之门》(Death Gate Cycle)等几个系列, 还有一套三本的由Bantam Spectra出版的《暗黑之剑三部曲》。这部作品包括《暗黑之剑的铸造》(Forging of theDarksword)、《暗黑之剑的毁灭》(Doom of the Darksword)和《暗黑之剑的胜利》(Triumph of the Darksword),创作日期介于《龙枪》系列和《死亡之门》系列之间。另外,这个系列还有一本以暗黑之剑的背景故事、纸上角色扮演的设定及规则的《暗黑之剑的冒险》(Darksword Adventures)设定集,包括了在《暗黑之剑三部曲》中所发生的世界历史、地理、人文的详尽介绍;还有一个不同于AD&D系列的纸上游戏规则,有各种职业的完整属性,各种怪兽的特性介绍和属性列表,以及书中大小人物的介绍和属性表。对纸上游戏有兴趣的玩者可以用这套系统来进行游戏,而前面的部分则当做建造世界的模组,而对纸上游戏没有兴趣的玩家也可以从前面的背景资料中来获得许多乐趣。

序曲

沉迷于角色扮演游戏中的玩者们,在转战于各个时空、各个奇异的世界中时,战士们挥舞着手中精钢打造的巨剑与邪兽纠缠,牧师呼唤诸神的力量降福队员,僧人靠着超人的肉体击碎敌将,杀手无声无息地取人性命。但是你们可曾设想过这样的世界——魔法统理一切、魔法就是生命——生命依赖魔法……

自古以来,在数目如此众多的人类中,有着那么极少数的一部分人,特别受到造物主的恩宠,赐给他们与凡人有别的力量,这就是世人所称的魔法。藉着天神的眷顾,这些神选的子民们利用这些力量创造了许多的奇迹与功业,然而他们这种与凡人不同的力量为他们带来了可怕的恶运:世人们不能理解这样的力量,他们感到嫉妒,他们感到恐惧,因此众多的人开始追捕这些拥有他们所无法理解力量的魔法师。被宗教法庭判处有罪的法师当即被绑在火刑柱上烧死,愤怒的暴民捣毁了一切跟魔法有关的事物。即使法师们再有力量,也不足以和广大的无知群众抗衡。以亚瑟王的国师——梅林(Merlyn)为首的大法师们开始了找寻新天地的冒险,一个充满了魔法力的新世界在艰辛的旅程中被发现了,辛姆哈伦(Thim hallan)——宇宙中魔法的根源,就是他们的新家。在史称"大迁徙"的时段结束后,这一群法师藉着强力魔法之助,在他们的世界周围树立了一个牢不可破的魔法屏障,把他们安全地封在这个小世界里,同时也永远地禁锢住了魔法之源——生命之井,让宇宙的其它世界都成为魔法的荒漠……

太初以来的魔法派别分为十三个:大地(Earth)、

风(Air)、水(Water)、火焰(Fire),它们的四个负面化身:战争(War)、瘟疫(Pestilence)、饥荒(Famine)、死灵(SpirtDeath),其它的五个是灵界(Spirit)、时间(Time)、幻影(Shadow)、生命(Life)和死亡(Death,相较于前者,亦可称为无生命)。但是在大迁徙前不久,战争、瘟疫、饥荒、死灵合称为黑暗之路的四系法师因为意图消灭其它九个合称光明之路的法师的阴谋被揭发,因此魔法评议会随之分裂,新生的魔法评议会就是由现存的九系法师所组成的,梅林也因此拒绝了黑暗之路法师进入辛姆哈伦。在接下来的岁月里,这九系的法师逐渐站稳了自己的脚跟,构成了一个完整的分工体系——辛姆哈伦的新秩序就此诞生……

火之道(Mystery of Fire)——执法者、战将

这一派系的法师乃是火焰的召唤者,他们也就是一般俗称的巫术士(Warlock)。他们拥有可以操纵或唤醒强大毁灭力量的资质,这种力量可以让他们在战场上轻易地取人性命,同时也藉着这种力量来保护善良无辜的人们。这一系的法师同时还有一个重大的责任,那就是毫不松懈地守护辛姆哈伦这个神奇的世界。

烈焰系的法师分为两个阶层,分别接受略有不同的严酷训练,他们是:

狄康杜克(Dkarn-duuk):巫术士,战将阶级。

杜克沙里斯(Duuk-tsarith):执法者、执法者阶级。

当法师们初次来到辛姆哈伦这个世界的时候,大法师梅林本来希望建立一个没有阶级、国家疆域的魔法大同世界,但是其他的法师们仍旧固执地把旧世界的阶级带到了这个新家园,同时更因为对生活方式的歧见和认知不同,旧世界的派系之争又再度展开。每一个人都想要将自己的价值观强加他人身上,整个世界又陷入冲突的恶梦中。此时这一系的数位最有能力的法师召开了一次秘密的集会,在这一次的集会中,他们决定了烈焰系的成员自此奋斗的目标:第一是绝对效忠烈焰系的命令;第二是终生致力于实现"梅林之梦"——也就是建立一个大一统无国界的魔法师之国;第三才是服从他们各自所服侍的君王。起初他们之中的执法者阶层杜克沙里斯是魔法师评议会命令的执行者,随着国家的力量逐渐强大,评议会的权力逐渐衰微,终至于解散。而执法者们仍旧各自在不同的权贵手下服务,为了维持秩序,保持势力均衡而努力。他们深信,终有一天梅林之梦会藉着他们的力量,在他们手中实现。近年来执法者们则和教会建立了互惠的关系,彼此利用,以获得权力的均衡。

当一个孩子一生下来,替他做测验的牧师在发现这孩子的天份是属于烈焰系时,牧师会马上通知执法者,后者在几小时内就会抵达。如果这个小孩再通过了执法者的确认,就将在烈焰系法师的地下总部接受严酷的训练,中间的过程并无外人知晓。直到十八岁的时候,执法者才会离开他们的地下总部,被指派到他们服务的国家去。不论在何时何地,执法者们总是穿着覆盖全身的黑袍,象征他们受的严格训练,不会受任何外界事物的影响。执法者的任务是在维护他们最注重的"秩序",对他们来说没有任何可以带来秩序的手段是"不道德的",他们把秩序与和谐的地位摆在正义与公平之前。对他们来说,如果少数人的"牺牲",可以带来大多数人的福祉,那他们会毫不犹豫的执行。他们没有任何的情感,所以也是权贵命令下冷酷、有效率的执行者。而属于战将阶层的烈焰系法师则不在十八岁的时候离开总部,在接下来的几年中学习战史、战技、领导能力,以及吸收实战的经验,让他们以后有机会往战场上与敌对阵。在进修结束后,由总部决定他们将要在何人的手下效命。

大地之道(Mystery of Earth)——世界的基础、工匠

大地系的法师可以说是提供了辛姆哈伦上一切人造物。他们可以无中生有的制造出物品,也可改变已存在物体的形态,当然也可以藉着两种物质的结合,创造出一种全新的物质来。同时这大地之道中的最顶层是大多数贵族所隶属的统治阶级,他们天生具有领导者的魅力,让人一眼就可以感受出来。

昆·阿尔班(Guin-alban):咒术师,创造物品。

波朗·阿尔班(Pron-alban):魔术师,改变物质的形态。

阿尔班那拉(Albanara):统治阶层的巫师,掌握了辛姆哈伦上的大部分权力。

在大迁徒以前的旧世界中,大地系的法师一向地位不高,一直是为众人所轻视的一群。但大迁徒改变了这一切的歧视,在辛姆哈伦这个全新的世界中,一切都需要从头开始,而这些物质的塑造者和拥护科技的妖术师们(Sorcerer,因为法师们就是因为科技的时代来临而失去了容身之地,只得迁徒到辛姆哈伦,所以难免对科学有些不满,所以Sorcerer一词笔者这里就把它翻成妖术师,以配合书中的设定)一同合作为了塑造这个新世界而努力。随着时间的流逝,这群塑造者们逐渐依专长而分成了三个阶层:岩石、木材、宝石塑造者。而同时这些工匠们也组成了强大的工会组织,藉着这个工会组织,工匠们开始一步步的提高他们的收费,希望以垄断的方法来提高自己的利益。这时教会介入了,他们利用限量供给法力的方式来抑止工会的涨价。工会的企图是被扼止了,但是这却导致了工会和妖术师的交恶,因为随着妖术师的工艺技巧愈来愈进步,工会越来越担心妖术师终有一天会抢走他们的饭碗,再加上教会的魔法力禁令反而有利于妖术师利用科技方法而不需魔法力的制造模式。在日益升高的对立下,工会对一般大众开始散布科学是邪恶的观念,使得妖术师们受到不少的压力,只好被迫退出工会,自己组成了一个较小的团体,试图以科学的力量向世人证明他们存在的价值和他们能为这世界带来的光明远景。然而,极其不幸的是,没有任何人发觉到,这即将为辛姆哈伦带来持续半世纪之久的"钢铁战争"(Iron Wars)以及接下来的黑暗年代……

水之道(Mystery of Water)——掌管动植

物生命的医者

水系法师基本上是拥有调和世界上一切拥有生命的动植物共鸣的能力，正如同水是万物之母一样，水系法师也以他们慈爱包容一切的能力来缝合万物的伤口，抚平一切的疤痕。水系法师也因其能力的不同而分成德鲁伊教徒（Druid）和巫医（Shaman）两种职业，前者专长的是和大自然的共鸣和与植物的生存，而后者则专长是在人体的高等医疗上。

费汉尼许（Fihanish）:在田野中工作的德鲁伊教徒。

玛南尼许（Mannanish）:职掌医疗的德鲁伊教徒。

塞尔达拉（Theldara）:掌管高深医技的巫医。

费汉尼许是能与植物沟通的法师，他们能安排植物规律的生长和健康的结果，如果想要收获丰富，甚至只是单纯的填饱肚皮，费汉尼许在烈日下、狂风中、大雨里所付出的血汗是不可缺少的，他们可以说是辛姆哈伦上最为卑微，同时也最不可缺少的人们。

玛南尼许是利用田野中生长的草药来帮助病人的妙手医者，他们藉着对植物和人体的认识来加速病人的康复。但是相较于塞尔达拉而言，他们的能力较为有限。

塞尔达拉的能力则可以直接地利用魔法力来帮助受伤的人，藉着调整患者体内的循环系统来重新取得一个平衡，与病魔或伤处抗衡。塞尔达拉拥有人体最高深的知识，同时也拥有治疗最复杂困难问题的能力，当然他们的工作也是最耗魔法力的。

塞尔达拉在战场上是严守中立的，只要是伤者，不论是哪一个阵营的，他们都会责无旁贷的加以救助。他们同时也拥有看穿他人情绪波动的能力，也因此能洞悉患者的许多秘密。但他们也同时遵守古希腊医圣希伯克拉底的医者规范，不对任何人透露患者的秘密。在钢铁战争这段漫长的时间中，不分任何身份地位的惨烈死伤让塞尔达拉陷入了空前的急需中，但医者的责任感让他们背起这样的重担。不过，惨重的死伤也让他们对人体的认知及医疗方式有了突破性的空前进展。

大气之道（Mystery of Air）——运输业者和天气的操控者

出生就被赋与这方面宿命的大气系法师分为两个截然不同的种类：

肯哈纳（Kan-Hanar）:大气动力、运输的指导者。

席福哈纳（Sif-Hanar）:天气操纵者。

肯哈纳的法师并不是一生下来就可以像大地系的法师一样过着安稳的生活，他们还得要证明自己的能力才行。肯哈纳的法师靠着他们的能力所组成的工会控制着一切海陆空的运输，而唯一不受他们管辖的交通方式是"传送门"，其它的一切货物及人的旅行都是他们的独门生意。因此他们的工会在各城市遍设会所，提供给他们的成员舒适的吃住。更高等级的肯哈纳则是大城市或首都的守门人，负责监控出入的旅行者。在黑暗的钢铁战争期间，运输业的生意大为萧条，肯哈纳几乎无以为继，但很快的，肯哈纳为自己四处旅行的经验找到了一个大展才华的地方——他们成了所有参战国家迫切需要的资讯来源——间谍。

席福哈纳的法师虽然能够操控善变的天气，但却很难让挑剔的人们全部都满意，不管是下雨或是大晴天都会有人不满意，所以要如何的安排明天的天气就是席福哈纳法师头痛的差事。在初抵达辛姆哈伦时，多亏了这一群法师，这些初到的移民才有能力在恶劣的天候下站稳脚步，进而建立保护所有人的魔法护罩。而在钢铁战争期间，这一群法师间彼此战争所带来的飓风、暴雨往往比战争本身所带来的伤害还大。

生命之道（Mystery of Life）——牧师

牧师（Catalyst）是生命系的成员。在神奇的辛姆哈伦上，虽然每一个法师都可以从周围的生命能量中来汲取自己的法力，使自己重新具备施法的能力，但是这种过程是缓慢的、没有效率的。相反的，生命系的成员虽然己身的法力十分衰弱，但却有能力使他所帮助的法师藉由牧师所吟唱的祷文而通过牧师的身体直接和自然界的能量"导通"，进而快速获得法力的支援。

牧师原本分为三个种类：

颂力（Thon-Ii）:目前掌管传送门的牧师只是创造这些传送门的贤者（Diviner ）的专属提供法力的牧师，现在因贤者一系的消失而肩负起看管传送门的任务。

达朗力（Daranli）:法力的提供者，负责加强魔法师的力量。

沙拉克力（Sharakii）:指导者，研究魔法力的传送、汲取和正确的使用法。

但后两者已合为一体，也就是说现在的牧师同时要了解魔法力汲取的实际与理论面。（Catalyst直接翻成中文是化学上所谓的催化剂，在魔法上则可以称做所谓的"引法物"，也就是某些法术需要一些媒介的配合使用。在这里的设定中，Catalyst的地位是与其它设定的牧师相对应的，再加上他们拥有完整的教会体系，和对唯一真神Almin的信仰，所以翻作牧师应该还算是适当，只不过他们的医疗能力转由水系法师来取代而已。）

在旧世界上，生命系成员的力量不但薄弱，也因为安全的缘故，法师在旅行时往往会把这些没有自保能力的人们变成小动物随身携带（这也是西方传说中巫师要凭藉黑猫或乌鸦获得法力的传说起源）。但在抵达辛姆哈伦后，这个新世界所蕴藏的丰富魔法力让他们意识到，他们头一次有能力大幅提升法师的能力，同时也可以藉由提供这些魔法力，来让人们走向更美好的未来。因此他们向评议会力争由他们来守护圣山中一切魔法力的来源，也藉由这样的行动而争取到了真神在世间唯一代理人的形象，同时他们也订立了一套以魔法力为本位的金融体制（当然在教会控制下的牧师是不会随便施舍魔法力的）。每一个牧师在他一生中都必需花上相当的时间在圣山中修行，以加强他和教会之间的联系，而传统上教会的总大主教是整个世界上最有权力的人，再加上后期的大主教和执法者一样

靠着各地的牧师来收集一切的消息，和执法者之间的合作关系更把教会的地位抬上了最高峰。在钢铁战争结束后，教会一方面稳定人心，一方面把战争的责任归咎于拥护科技的妖术师，才把整个社会动荡不安的状况给安抚下来。但特别值得注意的是。最近沙拉肯(Sharskan)地区的牧师叛出教会，给任何需要的人提供魔法力，以及与妖术师的合作——将科学带回到这个世界上的举动，对整个教会的体制和权威产生了根本性的动摇，迫使教会不得不开始正视这个大隐患。

因为需要精确计算完成一项法术所需的魔法力，所以牧师们需要有极高的数学能力，但许多高等数学的典籍都随着妖术师一起被封印了起来，所以在这一方面的研究实际上已停滞不前了好几百年。



圣山

幻影之道(Mystery of Shadow)——幻术师

不管是在大迁徙之前或是之后，幻术师们都没有任何的野心去追求世俗的权位。因为这一系的法师是天生的艺术家，不管是曾在世界上存在过的景物，或只有在人们的幻梦中才会出现的景象，幻术师都有办法将它们复制出来。对于幻术师来说，他们的唯一盟友就是中立无国界的艺术，为了随时随地都能寻找激发灵感的事物，他们大多四处流浪，以表演他们利用魔法力所创造出的奇观，并且藉以得到温饱。在钢铁战争期间，为了赢得战争无所不用其极的战将阶层强迫这群艺术家把能力用在战场上，一方面扩大己方的声势，一方面削弱敌人的士气。但是有许多的幻术师为了坚持自己的信念而被杀害或囚禁起来，不愿意做出这种违背良心的事。

幻术师除了成为四处流浪的艺人之外，当然还有其它的谋生方式，那就是担任教师或训练者的职务，利用幻术师所造出的如真似幻的幻象进行幼儿的教育或是执法者和战将作战的训练(嗯……魔法造成的虚拟实境……)。这种具有极高效益的方式也让幻术师们可以从中获取极高的报酬，但是幻术师们一般都认为这样墨守成规、一成不变，只是照着别人的指示来制造幻像的工作会严重地扼杀他们丰富的创造力和想像力，但是却又往往为了家庭的缘故而不甘不愿地接下这样的工作。

时光之道(Mystery of Time)——历史与预言

拥有这项资质的法师数量可以说是全辛姆哈伦上人数最少的一部分，也因为他们力量如此的强大，许多权贵也对他们产生了疑忌。这一系的法师在历史上的任何一个时段都占了一个极其重要的地位，也因为他们的预言能力使得大众认为他们是最靠近真神旨意的一群，对他们的敬畏也一向没有减弱过。

贤者(Diriner)们所看到的未来并不是一个线性的、不可改变的未来。相反的，他们所看到的是数个"可能的未来"，每一个未来都有相当的机率成为真实的未来，关键是在人们要采取什么样的行动，才会使得某一个未来成真。贤者并没有能力真正介入去改变未来，他们所能做的只是提出忠告，让人们自己去决定到底要给自己带来什么样的未来。

早在妖术师们脱离工会时，贤者们就预见到了将来会导致黑暗的钢铁战争，但是却没有任何人留心听听他们的忠告，终于让全辛姆哈伦卷入了疯狂的战火之中。

贤者们同时也为了辛姆哈伦的交通做出了许多的贡献，他们凭着自己对时空的了解，在辛姆哈伦上建起了四通八达的传送门，让人瞬间就可以抵达远在千里之外的目的地。但是随着贤者的消失，如何建造传送门的知识也随之失传了，只留下贤者专属的牧师来看守这些通道。

因为贤者极度稀少，所以在钢铁战争的期间，他们很轻易地就灭亡了。更因为一般贤者的诞生都需要父母双方的血统皆为贤者才行，因此一般相信，辛姆哈伦上的时光之道这门艺术已经完全的失传了，再也没有传人可以承继这样的技艺。但是牧师们仍然保留了仅存的一项能力，那就是现在的牧师们可以藉着贤者的知识来预知一对男女结合后(嗯……这里的结合可不是指肉体上的哟！在辛姆哈伦上，育种的工作是由牧师将精卵结合，并且在子宫内着床。肉体上的结合在辛姆哈伦上是被视作野蛮、渎神的大罪，罪可致死！)

会不会产生健康的下一代,简单说来,就是优生保健,以此来控制辛姆哈伦上人口的质与量,如果预知的结果是否定的,这对男女就没有结成夫妻的机会。

灵界之道(Mystery of Spirit)——与灵魂沟通的力量

这一系统的法师同样的也在混乱的钢铁战争中全部失踪了,这到底是战乱的后果,还是有心人士的计划,没有人知道。灵界之道的法师有三种不同的派别:

阿路发(Aluava):死灵法师,拥有直接和过世之人的灵魂接触的能力。

契乌发(Cheuva):附灵者,照管灵魂生活的法师,使他们不要作祟,影响活人的生活。

欧默发(Omueva),圣灵媒,它们能够直接得知真神的旨意,从而指导世俗的人们。

灵界之道的法师藉着他们的能力而行走在阴、阳两界,成为两界沟通的桥梁。他们能够安抚受苦的亡魂,向阳间的亲人们传达他们的要求,甚至由这些亡魂的讯息来警告某人即将发生的危险。灵界之道的法师因此大受一般民众的欢迎,从而掌握了令人侧目的巨大力量,动摇了民众对教会的信仰。没有人能确定灵界之道法师的全数失踪是不是某些人的阴谋,但可以确定的是——教会在这一方面获利最多……

死亡之道(Mystery of Death)——科学家

现在的辛姆哈伦上,这是一门已经被封印的知识,受到众人的诅咒。然而在往日的时光中,科学家并不一直是邪恶的异端,他们是辛勤的工匠和严肃的学者,许多拥有强大威力的法杖(Wand)和魔法巨像、魔法物品,都是由他们所制造出来的,把法力灌注给没有魔法的物品是他们的专长,而这样的能力也的确给辛姆哈伦带来了前所未有的黄金时代。在科学家们退出工会行动之后,便聚在一起致力研究,使得这一门学问的进展达到前所未有的速度,然而人们却没有足够的智慧来控制它。在接下来的"钢铁之战"中,科学被用来进行大规模的破坏,使人民遭到了难以忘怀的伤害,因此在接下来的岁月中,科学家们被人所憎恨、杀害、监禁,所有一切有关它的典籍和知识都被封印,残存而又势单力孤的科学家逃到了荒野中,几乎忘记了祖先所留传下来的伟大知识而苟活着。现在的科学家们再也无力恢复过往的光荣,只留下了对于轮子的崇拜和一种称为"西安克"(Scianc)的宗教仪式。

暗黑之剑的铸造

人物介绍

乔朗(Joram):他完全不具有魔法的资质,是所谓的没有生命的人(Dead man),一但身份曝光,就会遭到杀害。他一直深信自己具有贵族的血统,有朝一日要重回王城,取得原本就属于他的荣耀。他所不知道的是,他的肩上背负着跟辛姆哈伦存亡息息相关的命运。

沙里昂(Saryon):醉心于数学的神父,因一时好奇接触科学的禁书而被处罚,后被大主教凡亚(Vanya)派去荒野中的科学家村落监视乔朗,因为心中的一份愧疚而暗自决定此后要一直帮助乔朗,帮他渡过重重难关。

莫西亚(Mosiah):边境小村村长的儿子,虽然没有贵族的血统,但法力却毫不逊色,和乔朗一起长大,深深受到乔朗的吸引,也是乔朗唯一会关心的朋友。

辛金(Simkin):行踪诡异莫测,时而帮助乔朗,时而出卖他,交游广阔,行事浮夸,每个人都把他当做小丑一般的人物,没有人了解他到底目的是什么。塔罗牌(Tarok)中的愚人(The Fool)可以代表他的行为。

布兰克洛克(Blachloch):叛逃的执法者,在逃入荒野后发现了残存的妖术师村庄,进而以强力的法术控制了村庄中的人,强迫他们打造武器提供给沙拉肯(Sharakan)的政府。他对乔朗一直怀有相当的戒心。

凡亚(Vanya):这一代的总大主教,对手上的权力并不满意,想要在两大强权中挑起战争。为了某种原因,他亲自下令要把乔朗活捉回圣山。由于目前和执法者结盟的关系,使得全辛姆哈伦的一切活动都在他的掌握之中。

安雅(Anya):乔朗的母亲,因为违逆教会的旨意和一名牧师结合,被迫亲眼看着自己的爱人被石化,陷入了半疯的状态。

安顿(Andon):现在妖术师的领导者,坚持不将科学用在邪恶的道路上,但是却没有足够的力量相抗衡,对于现在科学家潦倒的境遇感到十分无奈。

为了找出中止钢铁之战的方法,上一代的大主教决定请求唯一的真神指引他的子民,在经过了复杂的仪式和祷文之后,藉着圣灵媒的帮助,他们唤来了一直在看顾着他们的圣灵……

……他的四周围绕着强力的魔法,脸上洋溢着狂喜的表情,我们敬爱的主教用着不属于他的声音开口了,但是接下来的事却是我们意想不到的,下面就是他说的话,但愿我有足够的勇气写下来:

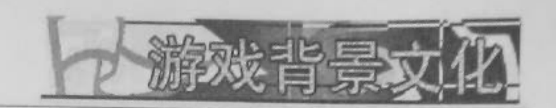
"皇室的后裔中,将会生出一名虽然没有任何的法力却仍然能活下来的人。当他再度从死亡中复活时,在他的手中将会带来这个世界的毁灭……"

也许这段话还没有说完,但是就在这时候,我们最敬爱的主教发出了一声凄厉的嘶喊——和他说出的话一样,都是我一辈子忘不了的。他紧紧抓住了自己的胸口,倒在生命之井旁边,死了。他身旁的圣灵媒彷佛被闪电击中一般,四肢不能动弹,口中发出喃喃不清的呓语。

于是我们就这样被上帝所遗弃了……

也许有一天这样的未来会降临到你们的身上。只有这一份文件将被交给无所不知的执法者保管,大主教在登基的那一天才能向他披露……还有所有的人。

……愿上帝保佑你,



—摘自《暗黑之剑的铸造》第一章《大预言》(The Prophecy)—

诞生在辛姆哈伦上的孩子一出生，都必需通过一连串的测验，以决定他拥有哪一方面的天赋。若是这个婴儿没有通过这些测验，他就会被教会带走，中止他的生命。因为一个法力不足的人，在辛姆哈伦上是没有价值的。这一天，最令人惊讶的事发生了，由马里隆(Mevilon)天空之城的女皇所生下来的王子竟然没有通过测验，而且更罕见的是，王子不但是测验不合格，而且是每一方面的测验都不合格，也就是说王子体内连一丝一毫的法力也没有。位高权重的她，也无法救回小王子的小命，教会带走了小王子，全国的人民取消了狂欢的宴会、拆除了华丽的装饰，怀着跟女皇一样哀伤的心情，为了纪念没有机会统治他们的王子而服了三天的丧。大主教也为了近年来诞生的小孩中越来越多不能通过测验而感到忧虑，虽然教会尽了全力捕杀他们，但是父母们总有办法让自己的宝贝逃出生天，大主教担心，总有一天这些法力不足的活死人会消耗光一切的资源……

沙里昂，一个不怎么杰出的牧师，却是一个数学天才，他在这方面的表现使他早早的就得以进入圣山学习。但因为他对数学知识的饥渴，不久现存的书籍就不能再满足他了。传说中妖术师在数学上的伟大成就，使得沙里昂抵挡不住好奇心的趋使，偷偷的进入了藏放被封印知识的书库之中，却不幸被发现。大主教凡亚顾及到沙里昂的母亲是马里隆女皇的表亲，因而伪装宽宏大量的饶恕沙里昂，并且将沙里昂派到马里隆的贵族家中服务，免得他再生事端。

华伦，一个小小的平凡农业村庄，这一天在地平线的另一端突然出现了一个衣衫褴褛的女人，但是身上却散发着一种混合了疯狂与高贵的奇怪气质。女人自称安雅，而她怀里的小孩则是乔朗。村子里的一些人虽然也对女人的来历感到可疑，但是仍然见怪不怪的把她和乔朗一起收留了下来。而安雅则在田里辛勤地工作以换取两人最基本的温饱。乔朗从会讲话开始，安雅就把他关在房中不跟其他人接触，并且教他读书识字，而且为了不让他被人发觉身上完全没有法力，安雅教了他一些小把戏来伪装法术。在乔朗长到够大能工作之后，他也必需和其它少年一样在田中辛勤地工作，就靠着那些把戏骗过大家，同时也认识了莫西亚。但随着年岁渐长，乔朗不会像其它人一样使用法术，甚至最基本的无法在空中飘浮的事实也愈来愈难隐藏。新来的监工又不肯睁一只眼闭一只眼，反而在一天上工的时候强迫乔朗要飘浮起来。安雅惟恐泄漏乔朗的身份，变形成狼人要杀监工，却死在监工的力场下。乔朗悲愤之余，用石头打死了毫无防备的监工。村人感谢乔朗替他们除去了欺压他们的监工，所以帮助乔朗逃入荒野之中，莫西亚并且随后跟乔朗而去，希望能得到妖术师的庇护。

凡亚大主教虽然远在圣山，但是也立刻得知了这个消息，于是将远在马里隆的沙里昂神父召回来，希望他能扮成对科学有兴趣的叛逆牧师，以取得乔朗居住的村庄中居民的信任，前往妖术师的村庄，将乔朗给抓回来。沙里昂因为根本不适应农庄的生活而吃了不少苦，最后还得要冒着生命的危险进入荒野中寻找妖术师的村庄，却不幸遇到了大灾星——辛金。辛金虽满口胡诌，但是他却知道沙里昂的秘密任务是大主教所指派的，把沙里昂唬得一头雾水，只得跟着辛金在密林中四处乱闯。沙里昂被弄得精疲力竭，最后还被骗到了妖精皇后的地下宫殿中，眼看着就要和妖精皇后成婚，辛金又把沙里昂给救了出来。沙里昂终于抵达妖术师的村庄之后，他却发现乔朗只是一个为母复仇的少年，而受到全辛姆哈伦诅咒的妖术师，也只不过是一群跟恶劣环境搏斗的可怜人，更令人感到惊讶的是，全村的人竟然甘被一个执法者所奴役……

“……为什么不反抗他？”安顿悲伤的摇了摇头。

“你曾经遇过执法者吗？你曾经有过让他的手放在你身上，就像蜘蛛吸干猎物的血一样把你的法力吸光吗？神父，你用不着回答。如果你遇到过，你会了解的。至于我们嘛！是的！我们的确在数量上占优势，但是我们不是一体的……”

—摘自《暗黑之剑的铸造》第二章第六节《大轮教》(The Govern of the Wheel)—

沙里昂虽然用尽各种方法，却没办法得到乔朗的友情，反而因为辛金的多嘴使得乔朗更加疏远。沙里昂开始真心的想要帮助乔朗脱离过去的苦难。另一方面，乔朗利用辛金告诉他的秘密书库中隐藏的妖术师典籍，从而得知了一种叫做“黑石”的矿物，拥有和铁接近的性质，但是却可以吸收他周遭的一切魔法力。如果用它和钢铁制成合金，铸成的器，将是与法师作战时的致命武器，连执法者都无法感应到它的使用者。在这个妖术师的小村庄中，不但伟大的知识消逝了，他们的后代甚至连字也不认得，乔朗虽然是唯一能阅读的人，但却无法了解书中全部的内容，无法掌握正确的混合比例和锻烧时间，因而遭到一再的失败。这天他又在试图靠运气来碰巧猜出正确的比例，可是布兰克却突然出现在身后……

布兰克洛克笑了，即使在熔炉的光亮前，这样的笑容仍然是黑暗的：“在你来之前，我还看过更可怕的事，有一天，你会学到如何控制你心中对权力火焰般的渴望，可是你还是个孩子，就跟我当年第一次行动的时候一样年轻——就是我被迫来到这里的原因。但是在你和我之间，有那么一点不同。当年我想要取代的人没有注意到我和我的野心，他对我太大意了。”他伸出一只手来，放在乔朗的肩膀上，虽然身在燥热的火炉旁。乔朗仍不禁感到了一阵寒意。“我不一样，我注意到你了，乔朗，我不

会对你疏于防备的……”

—摘自《暗黑之剑的铸造》第二章第九节《实验》(The Experiment)—

由于沙利昂的到来,使得布兰克洛克有充足的魔法力展开一些比较积极的行动,他决定带着他的手下一起去劫掠邻近的农庄,准备将他们的秋收所得洗劫一空。虽然有许多人不赞同他无情的做法,但是也只能敢怒而不敢言,村庄中的年轻人包括乔朗和莫西亚也都加入了这个队伍。

布兰克洛克和他的手下对农庄中胆敢反抗的人毫不留情的加以杀害,沙里昂无法忍受自己的力量被拿来杀人,愤而拒绝了再提供给他魔法力,而乔朗和莫西亚也为了出手搭救被布兰克洛克手下痛殴的沙里昂而引发了严重的冲突,最后一起被关回了妖术师村庄中的牢狱,受到严密的看管和监视。

沙里昂因为在农庄中亲眼见到无辜的村民被自己的法力所杀而深受打击,因此决定帮助乔朗铸造“暗黑之剑”,可是对于“把妖术师的邪法带回到世界上来”的这种想法又严重的和他的道德观相违背。最后因为对布兰克洛克暴行的厌恶,沙里昂帮乔朗解读出正确的混合比例,再加上他的纯粹魔法能量的加温,暗黑之剑终于诞生……

由于辛金又把这件事暗中告诉布兰克洛克,使得乔朗被迫提前行动。沙里昂假意出卖乔朗,把布兰克洛克诱至乔朗工作的炼铁炉旁,由于乔朗体内并无任何的法力,因此布兰克洛克的第一个瘫痪施法者的法术失效,再加上沙里昂此时逆转供给魔法力的过程,把布兰克洛克的法力削弱许多,乔朗则尽全力挺剑刺去,一剑刺穿了他护身的力场,阴狠的布兰克洛克终于还是死在一把初铸成的剑下……

大主教一直不愿剿灭这个妖术师之村的原因是他们的力量还十分渺小,不足以构成威胁。如果冒险攻击他们,而让“科学”还依旧存在的秘密泄露出去,造成恐慌反而不好。因此他派出了表面上为叛徒的布兰克洛克去接管那个村庄,一方面帮沙拉肯制造武器,一方面又暗地提供马里隆消息,希望挑起双方的战争。乔朗被发现后,大主教凡亚一再下令要留活口,因此布尔克洛克才会被杀。而乔朗一行人在杀了他之后又逃入荒野中,由于暗黑之剑的保护,连最强力的侦测魔法也找不到他们,凡亚无奈只好通令执法者全力通缉。

沙里昂在暗黑之剑杀了布兰克洛克之后感到十分后悔,一直力劝乔朗把这把邪恶的剑给毁掉,但乔朗执意不肯,并且想要用这把剑让自己回到马里隆,追寻母亲安雅曾说过的财富和权力,沙里昂一行人只好由辛金带路,向着天空之城马里隆而去。

暗黑之剑的末日

人物介绍

杰洛德(Garald)王子:沙拉肯王国的王子,天生有领导者的风范,受到臣民的敬爱,并且精通布阵用兵之术,同时也是一名剑术高手。

雷迪梭维克枢机主教(Radisovik, Cardinal):杰洛德的良师益友,他也是带领沙拉肯地区的牧师反抗教会的首领,主张牧师应该给予任何有需要的人魔法力。

关朵琳(Gwendolyn):马里隆中上阶级贵族的女儿,和来到这里追求权位的乔朗陷入情网之中。

沙维尔(Xavier):马里隆现任女皇的小弟,拥有继承王位的权力,因此在得知女皇死讯之后千方百计想要揭穿它,并且想要利用乔朗以达成他的目的。

一行人在辛金的带领下四处乱闯,沙里昂惊讶的发现,他们朝着错误的方向旅行,正大感不解时,竟然遇上了出游的杰洛德王子。经由辛金的介绍和说明,杰洛德了解了布兰克洛克双面间谍的身份,在得知乔朗是马里隆的贵族之子后,决定留下来教导少不更事的乔朗一些他还不了解的事情。

“原谅我,太子殿下!”乔朗讽刺的说道,“我不像你一样有上好的绫罗绸缎可以穿,我也不在玫瑰花瓣里淋浴,或用昂贵的香精涂遍全身!也没有人叫我‘大人!’,哀求着舔我的脚!现在还不会!但是有一天会的!”他的声音因愤怒而发抖,他用力的站了起来面对杰洛德,双拳紧握着:“我以上帝之名起誓!他们会的!该死的,你也不例外!”

杰洛德看着这个狂怒的年轻人:“乔朗,我早该想到这就是你一心想做的贵族,而这也是为什么我认为你永远不会成为真正的贵族。我开始觉得我高估你了,因为你就只配属于马里隆,你的想法跟那些披着贵族名号的野兽一模一样!”王子面向着东方那个遥远的城市说:“但是他们会学乖的,”他认真的说:“可是这会让他们付出极大的代价,你也一样!”王子把注意力打回眼前这个气的发抖的年轻人:“上帝教导我们的是,一个人是不是真正的高贵,不在于某些血缘上的巧合,重点是他如何对待他周遭的人,剥去那些高贵的衣服,我们和田里辛勤工作的农民没啥差别,最后都只不过是黄土一坯……”

—摘自《暗黑之剑的末日》第一章第十二节《剑术老师》(The Fencing Master)—

杰洛德同时也教导乔朗一些基本的剑术,并且发现暗黑之剑最适合缺少魔法力的人使用,而乔朗完全不具有魔法力的本质更适合发挥暗黑之剑的威力,最后在分别的时候,杰洛德建议他们伪装成流浪的幻术师以混进马里隆。

好不容易抵达了马里隆的城门,可是却又因为辛金正遭到通缉而让一群人全部被留置。这时城中贵族



的女儿关朵琳出面替他们掩护，先将他们带至家中安置，关朵琳的父母虽然对乔朗的贵族身份半信半疑，但碍于情面，还是留他们住了下来。令人意外的是，辛金竟然真的请到了马里隆的帝王驾临，一群人受宠若惊，关朵琳的父母除大感荣幸之外，对乔朗的态度也转趋友善，对关朵琳和他之间的恋情也乐见其成。只有知道乔朗真正身份就是十八年前对外宣布死亡的女皇之子、现任帝王的亲生儿子的沙里昂感到忧心不已，多次承受不了这种压力而病倒。

另一方马里隆城内则是暗流汹涌，女皇事实上已经死亡。帝王则是靠着魔法来使他妻子的尸体与常人无异，以便继续统治马里隆。而大主教凡亚则在他背后撑腰，希望继续能利用没有实权的帝王来帮助他的野心。而女皇的弟弟为了继承权的问题当然也不肯善罢干休，因为目前乔朗和辛金都在帝王的保护下，执法者也无法轻举妄动，一时间各方面都陷入了一个微妙的平衡中。

在乔朗探寻他真正身份的过程中，渐渐发现也许他的贵族梦只是一场空，而关朵琳的父母为了帮助他而找来了当年帮安雅接生的医生，可是医生却说当年安雅产下的是死胎，一时间让乔朗无所适从，深受震憾。而关朵琳则答应乔朗不管他身份如何都会和他在一起，于是两人决定一起私奔，沙里昂、莫西亚、辛金也决定一起逃离马里隆。但是此时执法者暗地里绑架了沙里昂，大主教则用当年的大预言来威吓他，沙里昂逼不得已只好屈服于大主教的势力之下，再加上辛金又再度把乔朗等一干人等的行踪全都泄漏给执法者，甚至直接把乔朗带入陷阱之中，使得乔朗空有暗黑之剑却因为不及防备而被捕。他受到秘密法庭的审判，沙里昂则被迫为乔朗的罪行做证，大主教则为了不使预言实现，决定对乔朗处以“石化之刑”——一个一向只对牧师使用的刑罚，将在辛姆哈伦的边境处刑。犯人的身体虽然石化，但灵魂却永远困在石像中，永远逃脱不了这样的悲惨命运，永恒的为辛姆哈伦看守边境，防止旧世界的敌人侵入。

而在行刑的那一瞬间，沙里昂以身体抵挡了石化的法术，并且把手上原先做为证物的暗黑之剑交给乔朗，乔朗一怒之下用暗黑之剑吸光了所有法师的法力，可是却仍然无法逆转石化的法术。乔朗悲痛之余把手中的暗黑之剑交到尚未完全石化的沙里昂手上，转身趁混乱之际带着关朵琳越过了辛姆哈伦的魔法边境，进入了人称“死亡之境”的旧世界，留下错愕的人们。预言已经开始成真了……

暗黑之剑的胜利

人物介绍

詹姆士·波利士将军（Majou James Boris）：旧世界派来的“探险队”中的陆战队指挥官，为人刚直、不苟言笑，这次的任务却面临了他一生中最大的挑战……

幻术师满州（Menju the Sorcerer）：原先被放逐到边境之外的魔法师，此次好不容易有机会回到辛姆哈伦，打算using法力控制探险队，进行灭种大屠杀，建立他个人统治的法师王国。

很快的，已经过了一年了。在这一年中，虽然用尽了各种强力的法术，但却没有人能从沙里昂石化的手中取下那把拥有强大威力的暗黑之剑。虽然沙里昂的手上伤痕斑斑，但他仍然为乔朗守护着这一把剑。然而大家都没有料到的是，这把剑的主人竟然真的能再回来。乔朗意外的发现他竟然轻易的可以取下那把剑，为了不忍心再看到沙里昂受苦，乔朗一剑刺向石像的心脏，却碰巧破了这个石化的魔法。乔朗于是决定带着他半疯的妻子关朵琳和沙里昂继续他们的旅程。

另一方面，沙拉肯和马里昂正处在战争一触即发的状态下，沙拉肯使用早已封印的科学知识来帮助制造军备。莫西亚则利用沙里昂被处刑一周年的日子前去边境探望他，可是却发现了边境的天候极其异常，刮起了前所未有的大风暴，连边境都不复旧况，幸赖辛金的搭救，两人才逃出了险境，当然也找不到沙里昂的石像和暗黑之剑。辛金虽然道出了实情，说出乔朗已经回来的事实，但是杰洛德则不相信他，而开始担心暗黑之剑是否已经落入了沙维尔的手中。

沙维尔经过执法者的帮助在边境经过了彻底的搜索之后，也发现了同样的状况，不同的是他则下令执法者如果发现乔朗的踪迹，立刻杀无赦，一方面要尽一切力量阻止远古的预言实现，一方面也防止暗黑之剑落入杰洛德王子的手中，为他所用。

终于杰洛德王子和他的沙拉肯军队完成了战斗的准备，他们照着传统的方式向马里隆宣战，而马里隆方面也欣然地接受挑战。杰洛德和沙维尔都对自己的战力充满信心，决战则是在一个称为“光荣战场”（Field of Glory）的地方举行。因为前人惧怕战争所带来的巨大伤亡，所以限定两个国家若起争端则必需在这个地方打一场不流血的战争以决定胜负，避免全面性的战争，所以甚至还会有贵族前来观战。军队的调度则是由一个类似棋盘的战场缩小投影，双方的作战本来一切正常，但突然在棋盘上的军队遭到了看不见的敌人攻击，双方都误会这是对方的秘密武器，可是敌我都同时受到攻击。杰洛德王子决定前去沙维尔指挥的地方直接和他交涉，而莫西亚和辛金则偷偷的前去战场上一探究竟。在战场上他们发现死神到处横行，钢铁制的怪物四处爬行着，见人就杀，而还有一批穿着闪耀衣服的人类会从手中发出光束来取人性命，两人完全被眼前的景像给吓呆了，幸好遇上了执法者的首领，将两人一起带到了沙维尔的指挥所中。

沙里昂惊讶的发现，乔朗住过去的一年中，竟然在魔法护罩外面的旧世界中过了十年之久。并且他大概地了解到，当年这一群法师逃到这里来之后，很快地树立防护罩以防止旧世界的敌人追来，但同时也把魔法的力量给关闭在这个世界之中。虽然旧世界失去了魔法，但是人们一直没有忘记它的力量，仍然一直在找

寻它的踪影，终于在称为喀辛基三号的星球上找到了它。可是先人所立下的防护罩太过强大，即使是最先进的科技也无法穿透它。这时辛姆哈伦上的人们开始忘了当初建立防护罩的目的，开始把一些犯重罪的魔法师赶进这个在时空上保护他们的护罩中，虽然大部份的法师会疯掉，但也有少数的法师有足够的理智能够在这个全然陌生的世界生存下来，幻术师满州是一个，乔朗也是。但是关朵琳就没有那么幸运了……在这十年的时光中，满州研究出一个理论，被放逐的魔法师之所以不能回去是因为他身上的力量和护罩相斥，而乔朗的特殊体质将可以让他在穿透护罩的同时让它解除掉，所有的人就可以自由进出辛姆哈伦。乔朗也被高阶层的人士说服，相信只有让两个世界重新结合才是最好的，可是当他回到辛姆哈伦的时候，却发现这个世界的不义、无知依旧。他放弃了自己的计划，正准备回到旧世界再也不回来的时候，却发现两个世界都背叛了他。

所有聚在沙维尔临时避难所的法师们都陷人了绝望的深渊之中，没有人知道要如何和另外一个世界的敌人作战，连法力高强的沙维尔都死在敌人的武器之下。眼看着这一小撮法师就要被消灭的时候，乔朗出现了，他率领着这一群法师对准这些钢甲怪物的弱点攻击，同时再加上这些旧世界的人对于魔法的无知，辛姆哈伦的人们换来了一场牺牲惨重的胜利。但是一场胜利并不代表全部，这时旧世界探险队的顾问——幻术师满州在重新得回他的法力后，他真正的野心开始展现了……

“一但我们的援军抵达的时候，他们也会落入你的控制之下，就像我的部下和我一样。”詹姆士·波利士继续用不带感情的声调说道。

“在我的命令之下，他们会杀死在这星球上的每一个男人、女人和小孩。除了那些可以增强我的法力的牧师之外，我要通通杀光！”

“这是大屠杀！”将军愤怒的涨红了脸，“上帝啊！你要做的是消灭灭整个星球上的居民！为什么？”

“为什么？”满州脸上的笑容跟他以前在旧世界的幻术表演一样迷人。“这不是很明显吗？只有我拥有魔法的力量，我和我的子孙们。嗯，这提醒了我一件事，我要自己去找一些女人来给我传宗接代。靠着魔法的力量，我和我的家族将可以统治全宇宙！而将没有任何的魔法师活着和我对抗！”

—摘自《暗黑之剑的胜利》第二章第一节《敌人》(The Enemy) —

乔朗被马里隆的居民公推出来做他们的领导人，并且决定在探险队的援军抵达之前就把他们全部消灭，不留活口，并且再紧急的重建防护罩，把辛姆哈伦再度安全的隔离起来，只要他们的计划能成功的话……

但是辛金又再度因为“只是好玩”的原因把乔朗给出卖了，他把满州带去和大主教凡亚见面，并促成了他们两人之间的合作，条件是满州要带他回到那个跟辛姆哈伦隔离已久的“美丽新世界”。因为乔朗的妻子关朵琳事实上并不是疯了，而是成了“灵界之道”的法师，只是她被困在亡灵的世界中，不知道要回来人类的世界，于是辛金假意建议乔朗把关朵琳带到位于圣山之巅的“亡灵神庙”，或许在那里可以找到医治的方法。

但是双方面都各怀鬼胎，凡雅派出了杀手带着从战场上捡到的手枪在那里埋伏意图夺取乔朗的生命和暗黑之剑，而满州也埋伏在那里，只是他的打算是把乔朗和暗黑之剑一起带回旧世界去。另一方面，在乔朗一离开马里隆的时候，旧世界的探险队就先发制人，开始攻击马里隆这个天空之城。

主教派出的杀手轻易的就杀了带着关朵琳前来的乔朗，但随后却惊讶的发现另一个乔朗的出现，原来先前的乔朗是辛金为了让满州把自己带回旧世界所乔装的，没想到却反而做了乔朗的替死鬼。但是乔朗在接下来的攻击中也身中数枪，而满州则以无线电叫来空中支援想要把自己救出险地，但是他的希望却毁在一只火龙的烈焰中，失去了后援的满州也死在刺客的魔法火焰下。沙里昂为了保护关朵琳，又再度的冒险吸取刺客的法力，在刺客正准备也把沙里昂化成飞灰的时候，在一旁混身血污的乔朗鼓起余力，奋力一刺粉碎了刺客的企图……

衰弱的乔朗站在亡灵神殿，看着地上的死尸，他突然意识到，一切的仇恨都只是由无知和盲目而来的，如果他原先的计划成功了，探险队被全部消灭，辛姆哈伦再度被封闭在它小小、安全的防护罩中，但是这又如何？！两个世界的无知、盲目和它们带来的仇恨依旧存在，完全的隔离才会带来更严重的误解。乔朗不禁感到有些动摇，接着亡灵们又藉着关朵琳之口告知他，当年的预言并不完整，乔朗回到辛姆哈伦时，他手上而掌握的命运是辛姆哈伦毁灭或救赎！乔朗终于明白了他的使命，毅然决定将禁锢已久的魔法解放到全宇宙去。

自私的保有魔法的辛姆哈伦之历史已经结束了，但宇宙中新的魔法才正要开始呢。

战斗机甲的梦想

台湾 路西法

一、FASA

当你有了一个梦想，而由于当时人类的科技并没有办法实现，你该怎么办？有些人把这个梦想写成小说、戏剧，流传后世，让后代的人去实现它。凡尔纳在18世纪写了《海底两万里》，描述可以长时间潜航的水底载具；20世纪的核潜艇帮他实现了这个梦想。有些人则是以一己之力突破科技瓶颈，自己来实现自己的梦想。爱迪生发明了播放电影、拍摄电影的机器，并且自己导出了人类的第一部电影。有些人则是耐心地等待，等到人类的科技足以实现他们的梦想时，再一鸣惊人。《战斗机甲》系列的创造者，乔丹·魏斯曼（Jordan Weisman）和罗斯·巴卡克(Ross Babcock Ⅲ)耐心地等待了七年，人类的科技才赶上他们的梦想。

魏斯曼和巴卡克是商业学校的同学，两个人都非常着迷于当年风行的纸上角色扮演游戏（TRPG）中的龙与地下城系统(Dungeon & Dragons)。由于魏斯曼阅读能力有障碍，所以他为了“提供阅读的冲劲”而接触这些游戏。他将自己省吃俭用的钱都花在苹果Ⅱ电脑上。1979年，两人突然想到，如果将角色扮演和电脑结合，肯定会带来革命性的娱乐发展。两人都认为角色扮演游戏需要许多的想象力，在阅读上也需要花费很多时间，照理来说一般人都不愿意如此费时费力的进行娱乐。但是当魏斯曼和巴卡克设计游戏的时候，他们一个朋友非常乐意听他们讲述游戏过程的故事，并且对一个角色就像对偶像一般的熟悉，可见娱乐真正的卖点不是在复不复杂，而是在生不生动。当魏斯曼还在读书的时候，他曾经参观过一个用来训练飞行员的模拟器；这个模拟器使用的电脑如同一栋房子一般巨大（当然，那是80年代的产物），价值一百万美金。魏斯曼当时想到，如果能将够多的苹果Ⅱ连结在一起，那么将可以用较少的钱来达到同样的效果。由这些连结的电脑所产生的影音效果将会吸引无数的人们竞相前来，扮演自己电影中的主角。



于是，满腔热血的魏斯曼和擅长分析的巴卡克合力创造了一个关于未来战场的称作《战斗机甲》(Battle Tech，又译为暴战机甲兵）的故事。毕业后，两人在芝加哥成立了一个他们自称为“环境模拟计划”（Environmental Simulation Project)的组织，试图自行开发模拟《战斗机甲》的游戏系统。他们试着筹措足够的资金，但是一再地失败。最后他们决定，先设法让自己发财，之后再来开发《战斗机甲》的模拟系统。以仅仅150美元的初始资金，两人成立了“佛瑞多力安航空暨太空总署”(Fredonian Aeronautics & Space Administration)，简称为FASA。

如同崛起于70年代末期的纸上角色扮演龙头TSR抓住了玩者自己掌控人物的潮流一样，FASA成功的在奇幻类型的角色扮演游戏盛行之后，填补了科幻类型角色扮演游戏的空白。《星际大战》（Star Wars）的成功，将80年代的美国带人了一个新的科幻世代；《星舰迷航记》（Star Trek）电影版的推出、史蒂芬·斯匹尔伯格的《外星人》（E.T.），也都扮演了奠定科幻基本观众群的角色。再加上80年代初期日



本巨大机器人动画如《超时空要塞》(Macross)传入美国所造成的影响，成功地让FASA于1984年推出的第一套《战斗机甲》纸上游戏造成了轰动。该公司也趁热打铁地推出众多与科幻相关的产品，这其中包括了《星际大战》、《星舰迷航记》的纸上游戏规则及蓝图，都非常受欢迎。到1987年的时候，FASA已经变成世界上第二大的纸上游戏公司。最近，原先列名第一的TSR被出版《魔法风云会》纸牌的WOTC公司所并购，FASA成了全世界最大的纸上游戏公司。它最轰动的作品包括了两款各自拥有Cyberpunk风味的游戏《暗影大逃亡》(Shadowrun)和《地球黎明》(Earthdawn)，当然《战斗机甲》依旧是他们的当红产品。

魏斯曼将FASA的成功归诸于他们设计游戏的角色。角色扮演游戏原先是脱胎自军事演习和沙盘推演的设计，整套系统所注重的是真实，并且以规则为主导。但是FASA推翻了这个刻板印象。他们以设计出一个高可信度的世界为优先，让玩者出现在一个创造英雄的时代，接着才来探索这些英雄穿些什么、做了什么、驾驶什么样的机器人、使用什么样的武器。这样的故事本身就有吸引玩者的特质。



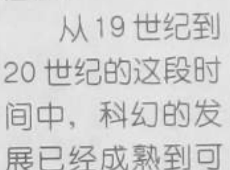
这是两个梦想家成功的故事，但是故事还没结束，稍后笔者将继续讲述这个故事的后半段。

二、机器人

西方世界最早的机器人（Robot）大概要算是8世纪时的传说了。公元6世纪时，一名犹太教的拉比利用河中的黏土塑造出了一个人形，并且利用密法来将其变成能够听命行事、力大无穷的巨像(Golem)。这位犹太教的拉比希望能够凭借巨像的力量来帮助犹太民族复兴，重新获得尊重及地位。当然，各位读者都能猜到结局，这位拉比被这个巨像反噬，丢掉了老命。由此也可以大概知道，古时人类对于魔法（近代则是科技）的恐惧与不信任。



从19世纪到20世纪的这段时间中，科幻的发展已经成熟到可以让人类扮演神的角色，来创造出一些新的生命形态。1924年，捷克剧作家卡·恰佩克在撰写剧本《万能机器人》(Rossum's Universal Robot)的时候，接受了弟弟Josef的建议，采用Robot来当作剧本的名字和故事中人类创造物的名称。Robot源出捷克文的Robota，代表劳役、劳工、定期服务工人的意思，这一词也为欧洲各国语言所吸收，成为近代“机器人”这个名称的由来。有趣的是，剧本中的Robot乃是有机物合成为人类外型的生化人（Android），跟后代的机器人定义大不相同。Fritz Lang在1926年所拍的科幻经典《大都会》(Metropolis)剧中也同样引用了这个概念，制造出一个煽动工人叛变的机器人马丽亚(Maria)来。自此，在一般人的概念中，机器人就理所当然地继承了人类的外型，双足步行，拥有四个长度有限而且





脆弱的肢体;更重要的是，它们也继承了人类天性的阴暗面——常常叛变!

机器人会以优于人类的天赋来统治、奴役甚至杀害人类，在40年代成为热门的主题，各式各样的机器人挣脱了人类的压制，争取到了自己的自由，甚至反而成为地球上的万物之灵。这种莫名的恐惧，终于在阿西莫夫(Isaac Asimov)的介人下达到了一个转折点。在1940时，阿西莫夫和当时《惊异故事》(Amazing Stories)的编辑约翰·坎贝尔(John W. Cambell Jr.，此公以科幻杂志编辑的身份影响美国科幻发展至深)对于当时极为盛行的机器人恐惧症候群感到不能理解。他们俩认为，人类是理性的动物，从历史的经验就可以得知，我们不会刻意制造会伤害使用者的工具，而会利用各种装置和规则来降低危险性。譬如自动波汽车必须要打在P档(四轮锁死)的时候才能够发动，父母亲和学校会教导我们不要把餐刀或是叉子对着人;既然如此，人类没有理由创造出注定伤害使用者的工具来。因此，两人在经过了一番脑力激荡之后，终于创造出了著名的“机器人三大定律”(The Three Laws of Robotics),将当时科幻小说中机器人不受控制的四处肆虐的状况给改变了。三大定律如下:

第一定律:机器人不得伤害人类或因袖手旁观而导致人类受到伤害。

第二定律:机器人必须服从人类的命令，除非该命令与第一定律相抵触。

第三定律:机器人必须在与第一、第二定律不抵触的状况下尽力维护自身之存在。

这三条定律乍看之下天衣无缝，但是阿西莫夫依旧留下了许多定义上的破绽，在他日后的小说中进行探讨:譬如说“人类”的定义为何?智力和体力皆胜于人类的机器人是不是更有资格被定义为人类?“伤害”的定义只包括了肉体上的伤害吗?让人类自尊心受损是不是伤害?这些有趣的议题都在他的长、短篇小说中多有着墨，他的《我，机器人》、《其它机器人》、《钢穴》、《赤裸太阳》、《黎明世界的机器人》和《机器人和银河帝国》等一系列小说都是以这三大定律为基础写成的。由于这三大定律的影响，许多小说或电影中的机器人都受到它们的规范，行为也变得更为合乎常理。

在机器人的外型上，从工程学的观点来看，实在找不到将这些自动机器限制于人类外型的理由。





这是牛顿实验室参加前一阵子机器人足球赛的选手，不像人吧!

两足步行的生物不但需要精巧的平衡系统，运动起来速度也无法太快。唯一的理由只有“让人类看起来比较舒服”这点可以成立。因此，后世的机器人的外型都舍弃了人类的形体;只有当科幻小说家太过懒惰的时候，机器人才会长得和我们一样。


这样的机器人蛮可爱的

在笔者搜集《战斗机甲》相关资料的过程中，原本以为这是美国本土发展出来的巨大机器人科幻，但是后来才发现它是受到日本巨大机器人动画的影响而出现的。而日本的动画、漫画不但是以人形机器人为主角，身体还动辄高达十数米，这种现象与科幻的主流背道而驰，让笔者感到十分纳闷。是不是有什么样的社会背景或是因素造成这样的结果?笔者特别请在对于动漫画中的巨大机器人非常有研究的谈朴先生撰写了一篇介绍，也许能为各位提供一些解释(参见本文附录)。

三、战斗机甲的故事

在《战斗机甲》的故事中，人类的历史虽然已经进展到31世纪。但是由于人类好战的天性，在疆土过度扩张之下，不但大一统的政府屡屡被推翻，整个人类文明更被分隔成许多不同的自治体系和城邦。这些政体如同变形虫一般的互相吞噬，战争似乎是不可避免的手段。人类为了发展人造肢体而研究出来一种被称为Myomer的纤维，它在电流的流动之下，会具有肌肉纤维的特性，可惜由于实际能够派上用途所需的长度太长，不适合使用在人体身上。于是人类将它应用在工程上，制造巨大的

采矿、建筑机器人。最后，由于人类的天性使然，这项发明也变成纯粹军事用途的产物，被称作“战斗机甲”(Battletech)。

无边无际的战火在人类的各个殖民地间燃烧，各种宝贵的资源、工厂、知识都被当作战火的燃料。如此毫无忌惮的战火，除了让各城邦的疆界改来改去之外，唯一的后果就是让人类的文明开始不停地倒退，原先宝贵的知识变成神秘的传说，威力强大的武器变成无法修复的废物。于是，在本身国力和各城邦的共识削减之下，人类开始使用佣兵辅助作战，将战争过程限定于非军事建筑，整个战斗过程变得非常仪式化。

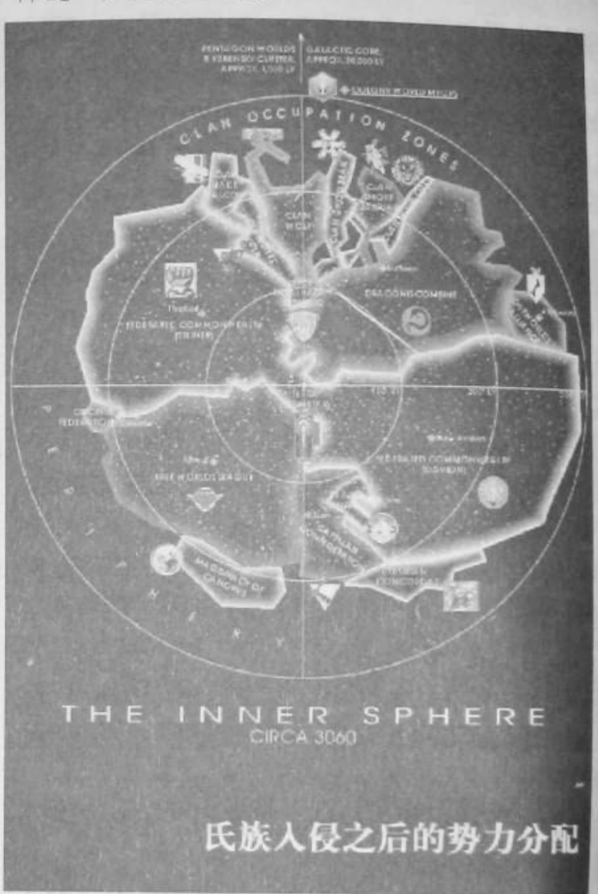
人类历史就这样挣扎着继续往前迈进，在这个



内天体

过程中，唯一值得一提的是一位名为科伦斯基的将军率领了庞大的部队为了躲避暴政的迫害而逃到人类文明所能到达的最遥远之处，从此位于银河旋臂内侧的内天体（Inner Sphere）的人们就再也没有了他们的消息。而这些在科伦斯基领导下逃离的军人们，开始了让人难以想象的生活。他们大量运用基因工程学的方式来配种，只有在战斗中生存的基因才能够获得配种的机会。原先内天体的仪式化战斗演变成争取身分地位的唯一机会，整个社会结构完全崇尚武德。科伦斯基为了增加这些军人彼此对抗的机会，将他们分成许多的氏族（Clan），彼此之间不停地争斗。他们只有一个目标，就是挟着强大的武力，重返内天体，建立他们理想中的国度。

在31世纪的时候，这些氏族开始了重返内天体的“大侵攻”行动……

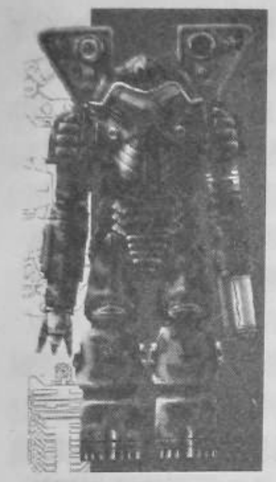


氏族入侵之后的势力分配

四、战斗机甲的游戏系统

由于这套系统是要提供给玩者操纵巨大机器人战斗的乐趣，所以它必须将战斗的规模缩小，免得驾驶单一机器人的乐趣变成操纵机器人大军的繁琐。读者应该也注意到了，凭着前面所塑造出的独特历史，它让战斗机甲之间的战斗限制成十分仪式性的，不会出现数十架机器人大决战的场面（这样才能够满足玩者单独操纵巨大机器人的成就感，如同《无敌铁金刚》一样）。

当玩者打开《战斗机甲》的规则书时，会发现每个机器人都拥有十分详尽的蓝图，包括了反应炉、关节、散热系统、武器系统的数量、位置和强韧度都是战斗机甲所必备的资料。玩者操纵自己的机器人在六角格上战斗和移动，每发射一个武器，



玩者都必须掷骰来决定这个武器射中与否、射中什么部位、造成什么损害，每个机器人都可以做上半身旋转或整个身体转动。《战斗机甲》的整个系统几乎将重点都摆放在战斗上，也因此，它和《专家级龙与地下城》系统所吸引的是完全不同的玩者群，无穷的竞争和挑战是《战斗机甲》吸引人的特色。FASA公司为此特别出版了称为《机甲部队》(Mechforce)的杂志，帮助所有玩者进行交流，除了公司每年都会举办的正式比赛之外；只要你所用的规则经过认可，将整个战斗过程的记录寄到FASA去，也可以获得正式的追认。

运输舰

《战斗机甲》整套系统是以巨大机器人为主轴，但是游戏中也包括了战斗机、装甲战斗服（Elemental）、地面载具、运输舰(Dropship)、空军、远航舰（Jumpship，由于游戏中的超光速航行会受到重力的干扰，所以通常战斗用的机器人是装载在远航舰中，等到靠近某个星系的外围时，再由运输舰来运送，在大多数的战斗中，远航舰被视为中立的，不应受到攻击）。



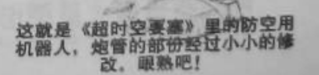
单人穿着的高机动性战斗服

整套《战斗机甲》的产品包括了模型、机器人、动画、小说以及纸牌。和WOTC合作的《战斗机甲》游戏的纸牌几乎一上市就被抢购一空，所以FASA计划继续推出补充包、超级补充包、超级霹雳无敌补充包，以填饱消费者的胃口（唉！你知道这些卖纸牌的人……）。笔者在前面也曾提过，FASA的《战斗机甲》设计其实受到《超时空要塞》的影响很深，所以前一阵子FASA和拥有Robotech（《超时空要塞》美国改编版的名称，就是中央电视台播放的《太空堡垒》)肖像权的"Harmony Gold USA, Inc. and Playmates Toys Inc."就为了这件事情闹上法庭，双方都质疑对方的使用权。由于双方都有获得日本方面的授权，所以这桩官司是以和解收场，FASA也将《战斗机甲》中的12种取自《超时空要塞》中的机器人除役，从此不再出现在新的设定中。另外，网络上也有许多的同好自行绘制、设计各种机器人。





台湾地区代理《魔法风云会》的尖端公司则是从新加坡那边取得了《战斗机甲》系统的中文版权，将它翻译成《暴战机甲兵》，同时也出版了由Robert Thurston所撰写的相关小说：《碧玉凤凰传奇三部曲》(Legend of the Jade Phoenix)：《共和之路》(Way of the Clans)、《英雄无名》(Bloodname)和《鹰族捍卫者》(Falcon Guard)。



这就是《超时空要塞》里的防空用机器人，炮管的部份经过小小的修改，眼熟吧！

五、战斗机甲的电脑游戏

战斗机甲新月鹰的学位（Battletech:The Crescent Hawk's Inception）（1988年11月）

战斗机甲新月鹰的复仇（Battletech:The Crescent Hawk's Revenge）（1989年6月）

大多数的读者对《战斗机甲》改编成的游戏大概只记得90年代推出的《机甲争霸战》(Mechwarrior)系列。但实际上，真正的第一个《战斗机甲》系统改编的游戏反而是两个角色扮演游戏。这两个游戏是在苹果Ⅱ的时代出版的，出版它的公司是以《魔域》（Zork）系列和单纯文字冒险系列出名的Infocom公司，不过当时已经被Activision并购，所以正在转型中。玩者必须扮演一个佣兵集团的领袖，试图重振雄风。整个游戏非



常类似纸上游戏的风格，以战斗为主要导向，玩者四处探险，找寻志同道合的伙伴和各种机器人。战斗的时候是以俯视角度，在地图上移动的回合制战斗。

（Mechwarrior）（1989年）

FASA后来也很快发现，《战斗机甲》最适合改编成的还是模拟游戏，而在苹果Ⅱ的末期时代，也只有设计模拟游戏的公司拥有运算大量图形的程序能力。也因此，他们找上了擅长模拟飞行游戏的Dynamix公司（这家公司最出名的产品是模拟一次世界大战空战的游戏《红公爵战机》，后来被Sierra并购），设计出了这套游戏。故事的背景是设定在内天体之中，主角的父亲因为被诬陷偷走了某样古物，遭到某个神秘佣兵团体杀害；主角必须一方面担任佣兵打工赚钱，一方面设法找出陷害父亲的元凶。玩者可以开着运输舰到处跑来跑去，在不同星球上可以接受不同的任务。但是要完成游戏并不简单，虽然玩者担任的是佣兵，但是如果接了太多与某个国家敌对的任务，该国家以后可能就会拒绝玩者入境，搞不好会让游戏进展卡住。玩者必须要依照线索到每个星球去调查（同时还必须要赚钱贴补家用），如果没有依照线索到下一个星球，整个游戏就会毫无进展。

笔者小时候第一次玩的时候不懂事，只知道接任务打来打去，打到后来所向无敌，游戏却没有一点进展，于是就把它暂时冰封起来。后来因为家里没换PC，那时苹果Ⅱ又几乎没有什么游戏可玩，只好再度把它从冰库中拿出。重玩一次，这次才发现应该要照着线索去追查；笔者一爽之下，就无日无夜的开始玩起来，小时候也没有什么储存多个进度的习惯，结果等到找到杀害主角父亲的佣兵团之后，游戏竟然因为时间到了而无法继续（游戏限制玩者要在一年之内找到凶手），最后只好含泪放弃，从此也乖乖地养成了储存多个进度档的好习惯。

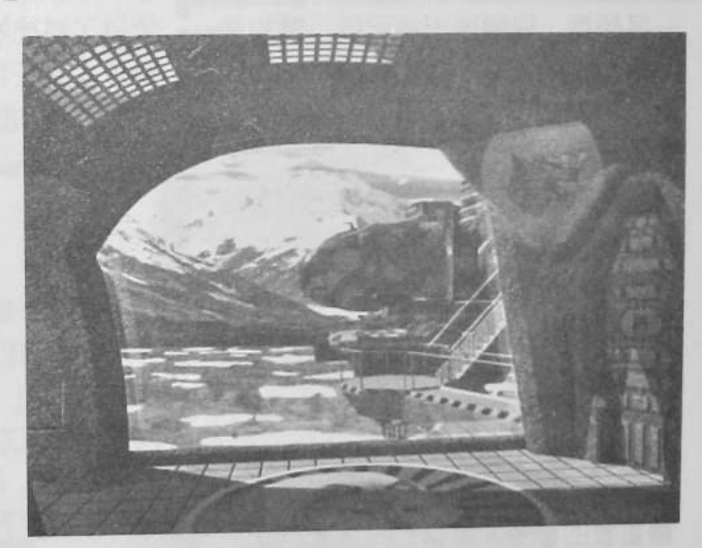
制作这个游戏的Dynamix说也奇怪，自从被Sierra并购之后，手气就一直不好。在做了这个颇受欢迎的大型机器人游戏之后，在苹果Ⅱ进入PC时代的朝代交替中，不知道怎么搞得就没抢到版权。Dynamix最后迫不得已，只好利用过去的残光，制作了《地球强袭战》(Earthsiege)这

套游戏（目前要出第三代，之前也有出了一个各方面表现平平的《生化风暴》(Cyberstorm，以原作中的机器人为战略游戏的主角)，明眼人都看得出这是直接承继自原先的《机甲争霸战》系统的游戏，在界面上和游戏过程中都和《机甲争霸战》十分相似。

机甲争霸战II（Mechwarrior II）（1995年）

并购了Infocom的Activision在某种程度上也算是继承了《战斗机甲》正统的公司，因此由它们制作二代可说是毫无疑问的。原先预计推出的时间是1993年，不论是预告、图片或是广告都造成了非常大的轰动;但是由于不明的原因，推出的时间一延再延，1994年的CGW杂志甚至将其列人“游戏史上最会跳票的游戏”。最后Activision只好将原制作小组解散重组，终于将它于1995年推出。但麻烦并没有就此结束，为了赶上市的日期，Activison来不及将网路连线对战的功能加人，并且表示这部份的功能将在不久以后另外贩卖;这下可把消费者惹毛了，因为原先广告中一直是将连线功能当作主要卖点之一，现在卖点没有了不说，竟然还要另外掏钱购买？！一时之间群情激愤，抗议之声不断，最后Activison不得不屈从消费者的压力，改为免费下传连线的功能。不过Activision后来还是找了一大堆理由，什么扩充连线啦，不同版本互连啦，依然另外贩卖Netmech的程序。

《机甲争霸战Ⅱ》中，玩者可以扮演狼族(Clan Wolf)和碧玉鹰(Jade Falcon)两族来进行游戏。它的图形皆是SVGA的水准，玩者最高可以换到1024×768的解析度。但是它真正的突破之处并不在这里；它的每一台机器人外表都非常的真实，包括了武器、肢体、徽记无一疏漏;而且在作战中，这些部份还都会因为被击毁而爆炸或是飞离机体本身。游戏中每次玩者升级时所需要经过的氏族试炼也都模仿的惟妙惟肖，再加上警告讯息全部采取语音的方式输出，音乐也有相当的水准，让它在模拟的真实度上几乎压倒了所有当时的产品。对于内行的《战斗机甲》拥护者来说，《机甲争霸战》也能够让玩者调整、设计机器人的武器配备、装甲、喷射引擎等等的细节，让玩者在固定的机器人骨架下，能够设计出专属于自己的战斗平台来，这更是一大卖点。游戏唯一的缺点就是难度相当高，常常打了半天都没办法完成任务，非常的没有成就感。



机甲争霸战II——鬼熊族传奇（Mechwarrior 2:Ghost Bear's Legacy）（1996年）

这是Activision所推出的资料片。故事是以鬼熊族的基因库被内天体的佣兵偷走开始的。由于鬼熊族的特殊传统，玩者必须从头到尾都开着同一台机器人，所以一开始的机器人选择成了伤脑筋的难题。这个资料片使用的虽然是相同的引擎，但是依旧加了不少的改变。机器人新增了十种，包括了几种全新的武器系统（海底用的鱼雷、反飞弹系统等等)，而且作战的地点也变多了，包括了无重力的太空和行动迟缓的海底。在一般地表上的气候和变化也很复杂，暴风雪中作战或是丛林里穿梭都是新增的特色。在任务之间还有一些低解析度的动画(Activision都已经花了那么大的工夫制作图形引

擎，为啥动画这么烂？真让人想不透）。这个游戏缺点依旧是太过困难。它比《机甲争霸战Ⅱ》还要困难许多，根本就是到了整人的地步，让笔者玩得焦头烂额，实在受不了。

机甲争霸战II——佣兵启示录(Mechwarrior 2:Mercenary)（1996年）

不停地想要利用这个取之不易的授权捞钱的Activision又再度出击了！但是这次它并没有让我们失望，只要赚之有道，消费者是不会太罗唆的。《佣兵启示录》将整个时间线拉到《机甲争霸战》中的氏族入侵之前的时空。与前作处处强调荣誉、忠诚完全不同。玩者所要扮演的是内天体的一名佣兵，只要谁出得起钱，就为谁办事，阵前倒戈也是常有的事。《佣兵启示录》的图形引擎又再度的提升，整体的细致度比以往要来的更高。但是整个游戏真正突破和创新的地方不在游戏引擎，而是在它全新的经济体系上。玩者可以扮演刚接手佣兵团的菜鸟老板（当然，游戏也让你可以少动大脑，直接只做个开火打仗的佣兵），你必须考虑到要用哪些钱装备你所拥有的机器人、要接哪些合约、给哪些人多少薪水。在这里，钱才是最重要的事情。这整套经济体系让玩者可以充分体验到担任佣兵的辛苦。当游戏进行到某个程度之后，还会遭遇到氏族的超精锐战斗机甲，在不断的苦战中，让笔者充分体会到科技上的高低所造成的差别。最后，笔者认为最酷的一点，就是游戏中还有机会让玩者只瞄准对方的座舱，把驾驶员击毙之后再来回收这些机器人，好好的捞一票。这次也有上网连线的功能。

到了这里，由Activision所创造出的《战斗机甲》系列游戏也到了尾声，该是回到妈妈怀里的时候了。失去《战斗机甲》授权的Activision于是去签了一家较小的游戏公司所作的游戏系统Heavy Gear，这个游戏看起来反而比较像是第一人称的射击游戏，模拟的感觉较弱。而之前的这些游戏也都出了3D加速卡版本，看起来效果十分惊人，颇值得一玩。特别值得一提的是，Activision的说明书水准非常的高，每次都有各种新奇的花样让玩者可以凭借说明书而融入游戏中。

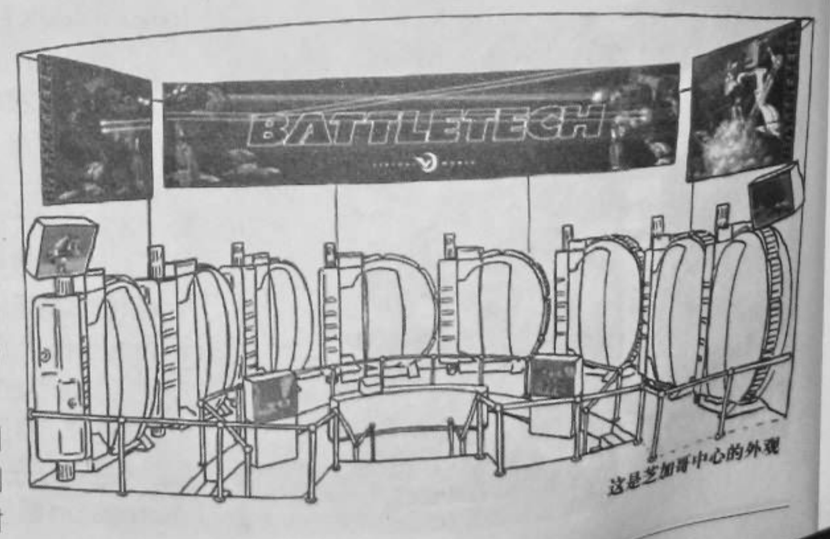
机甲争霸战III（Mechwarrior III）（预计1998年）

习惯自己动手做的FASA收回授权之后，开始和MicroProse公司建立了新的合作关系，《机甲争霸战Ⅲ》将由这两家公司来协力设计。这个游戏标榜的就是“忠于原味”，由原创公司所设计出来的游戏自然是最道地的。游戏中将有十八种不同的“战斗机甲”，其中有四种还是专门为这个游戏设计的。玩者连机器人外表的涂装和徽记都可以自己设计。

游戏也提供了新的旋转手臂设计，让玩者可以看到哪打到哪，而不需要旋转整个身体。游戏中也将依照CityTech的规则提供了城市间巷战的任务，激光也不再只是以往的一条一条能量球，现在它变得更像真实的激光，长条形的直线光束让玩者可以以“切割”的方式来攻击敌人。哇！看起来很让人期待呢！

六、Battletech Center

FASA的两个创立者并没有放弃他们原先的梦想。从1987年开始，他们将盈余投入他们原先的ESP研发计划中。1989年的时候，当“虚拟真实”这个字眼大受欢迎的时候，他们将计划的名称改为“虚拟世界娱乐”(Virtual World Entertainment)。1990年时，两人的梦想成真了，在芝加哥的第一座“战斗机甲娱乐中心”开幕了。



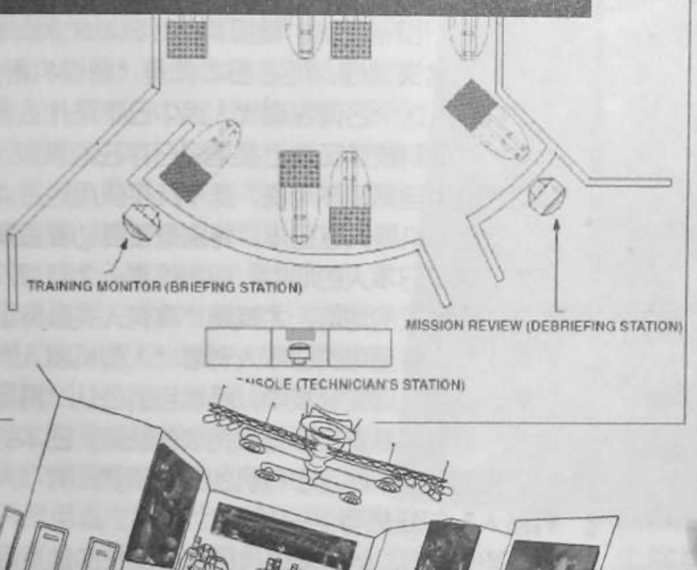
这是芝加哥中心的外观



要进行游戏，玩者在付出7美元之后，必须先接受穿着战斗机甲的技术人员进行一段简短的介绍和训练，接着进入将一个看来非常流线型，名为台斯拉球舱的密闭空间中。舱中是完全模拟未来战斗机甲座舱的设计，拥有相当复杂的操作和按钮。玩者可以先在触摸式屏幕上选择任务的内容，接着再由所有的队友合力去完成它，座舱中也有无线电耳机，可以和队友们通话。整场战斗为时约十分钟，战斗结束之后，所有的成员可以观看刚刚战斗的过程。



左下角即是技术人员在对玩者进行介绍



这是丹佛中心的实景照片

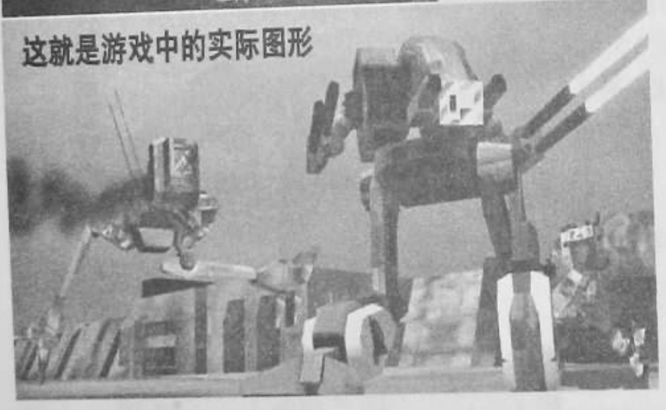


这就是游戏进行的地方

在战斗机甲娱乐中心的背后是复杂的个人电脑连线：每个座舱

中都有五台德州仪器和摩托罗拉的电脑来控制模拟、图形、输出输入和音效。座舱中有五个喇叭可以同时输出12个不同声道的效果。座舱中的屏幕可以显示出精确的立体影像和贴图，为了要提高运算的速度，这些影像并不是即时运算的，都是由座舱中的电脑快速选取事先运算好的图形所拼凑起来的。主控这些运算的则是一台Quadra主机，技术人员经由它来监控整个游戏的进行。整个游戏程序都是由VWE独立以C语言所开发的。





这就是游戏中的实际图形

拥有16个座舱的芝加哥中心在开幕之后的两年内就卖出了30万张票。1995年8月，拥有32个座舱的日本横滨中心开幕了，第一个月就卖出了3万张票。在未来的3年中，光是日本一地就有30家的战斗机甲娱乐中心预备开幕，更重要的是，这些娱乐中心都彼此连线，有朝一日，美国和日本战士跨洋决斗将不是奢望！FASA在给投资客户的报告书中预估，每个娱乐中心的投资大约需要8个月左右就可以回本。

战斗机甲娱乐中心吸引的是一群平均年龄24、5岁的年轻男性，他们在这个中心里彼此用绰号相称，玩着军事化狩猎与追踪的游戏，浑然忘记自己是身处在芝加哥的购物中心里。而这也是当初魏斯曼和巴卡克在开发新科技娱乐时为了降低风险所刻意选择的消费群。现在，为了开发更多的客户，VWE开始建造新的娱乐中心，里面的游戏将是以维多利亚时代为背景的冒险游戏，让更广的消费者都能够接受这种新的娱乐。芝加哥总部的技术人员们也正在为了更高的解析度、更多的颜色和更快的画面更新速率而努力，他们预测未来将会有更新的互动方式以及全新的可动式座舱。

这就是FASA和Battletech，和两个耐心等待的梦想家的故事。

附录

台湾 谈朴

一、序论

美国文化有他们的“超级英雄”(Super Hero)，华人则有武侠剑仙，而在日本就是“超级机器人”了。机器人这个名词在现代人眼中已不是什么希奇的事，就连科技或工业上都是早已存在的事实，在科幻小说中自然更不用说，是个几乎快用烂的点子了。但是，机器人在日本，特别是接受动漫画薰陶长大的现代日本人的心中，却始终是一个梦想，有着它不可磨灭的地位，尤其是“具有人类般外型的机器人”！甚至可说日本人有着“人型机器人”的狂热。例如在现实科技中，虽然目前公认“两足步行机”有着不易安定且难以完成的缺点，日本的学界仍努力从事于两足步行机的开发研究，对“人型机器人”的狂热可见一斑。

这份狂热，伴随着现代日本人成长的动漫画文化自然是居功厥伟。从手冢治虫的《铁臂阿童木》(又译原子小金刚、小飞侠)和石之森章太郎的《人造人间机械达》开始，创造了自己会动、能思考的机器人。不过，这并不是后来日本动画中机器人的主流，因为真正堪称能代表日本科幻动画文化的，是一群身高如大厦、力可拔山河、拥有金刚不坏体的巨大机器人！

二、日本独产“巨大机器人”

为什么要“巨大”呢？美国的超级英雄“超人”(Superman)并没有特别高大，但日本的超级英雄“超人力霸王”(Ultraman)就是一群身高数十公尺、能飞天遁地、与巨大的怪兽火拼的英雄。“英雄”必

需是“巨大”、“具有人类的形象”等特征，这个想法也影响到对偶像的塑造。所以《铁臂阿童木》、《8号超人》这些与人类等身大的机器人英雄动画，始终不是日本科幻动画的主流。

而“人型机器人”的概念在日本动漫画中则演变为另一种形式——巨大化！这个构想巨大化以后，可以让机器人的形像变得更有威力，开始有“人型兵器”的味道（当然，之前与人类同等大小的机器人也多半设定成比人类强力，但是外观上的巨大化，会让魄力更为明显）。不过，相对的这些机器人的智力就被减弱，设定成不能思考或只有部分思考能力，必须接受人类的命令而行动的方式。在横山光辉的漫画中，早就出现过由主角（人类）操纵的巨大机器人，像《铁人28号》、《机械巨人》、《巴比路二世》中的波谢顿，和《火星超空人》（MARS）中的机器人，都是人类从外部利用遥控的方式操纵的，至于遥控的方法则不外乎声控或遥控器等。当然，例外其实也不少，譬如手冢治虫的《魔神加龙》可以让操纵者声控，也可以让操纵者乘坐，80年代安彦良和主导的动画《巨神高古》也是如此。又例如国内的老漫画家刘兴钦的“机器人”，虽然只有人类大小，也是接受操纵者的声控，后期则改用遥控器进行远隔操控。但那只是用遥控器进行远距离操纵的巨型玩具木偶，威力虽然惊人，但这种类型的机器人也未能成为科幻动画的主流。



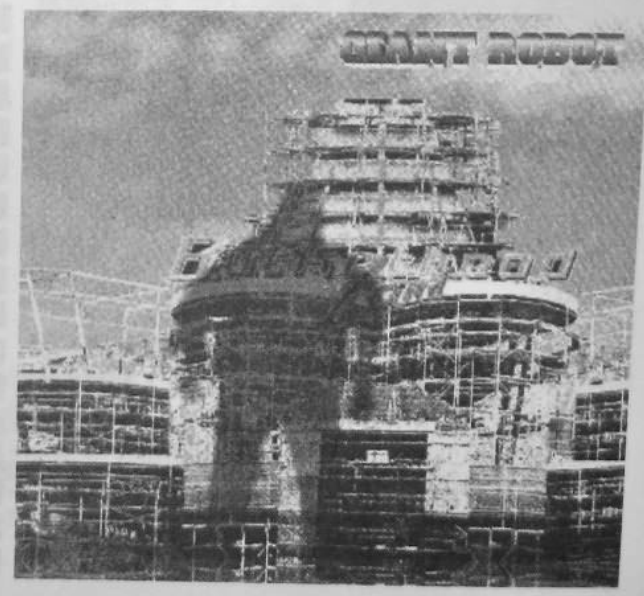
三、操纵机器人的极致——合体！

真正划时代的机器人作品是在70年代初，由永井豪创造出的《无敌铁金刚》！主角不是藉着遥控器操纵一个巨大木偶，而是直接进入这个巨大身躯的体内，取代它思考中枢的位置，从内部直接操纵这个巨人的行动！

为什么这个构想会如此受欢迎呢？因为，这种方式代表了主角不只是在操纵一个巨大木偶而是与它结合成一体，让自己成为这个巨人的一部分！永井豪的基本概念是让“人”与“巨大的力量”合体，所以与其说是操纵，不如说是主角变成了这个巨人的脑。主角并不只是去驾驶一台机械，而是与这个巨大的身躯合体，把自身的力量放大数千数万倍！

也正因如此，当时的机器人操纵者都是一些身强力壮的少年，没有“文弱书生”型的。主角的喜怒哀乐、甚至行动表情都会藉由机器人而放大表现出来，而机械人在战斗中受到的打击和痛苦也会完全馈给主角……姑且不论其操作界面的不合理（凭几个电钮和操纵杆能做出那么多事吗？），这种构想充分满足了日本观众“藉由与巨大身躯的合体，来获得无敌的神力”的梦想，也因此成为日后巨大机器人在日本科幻动画中不灭的地位。

永井豪认为，他的作品主旨就是“合体”，这个“合体”的想法在他的另一巨作《恶魔人》中更为明显。驾驶员的想法行动完全透过机械来表现，



甚至机器人的感受也能传达给驾驶者！当初永井豪的构想是“一个平凡人，有一天突然与巨大身躯合体，而得到超能神力的话，会做出来什么事？”他并未设定主角必然是正义的，因为他有可能因此而成为天神或恶魔。然而基于商业卖点，故事演变成主角以巨大机器人为武器来惩奸除恶，消灭邪恶的敌人（至于谁是“邪恶”呢？……呃，反正就是与国家、社会、人类或者主角他家作对的，通通都算……），每集都以精彩的打斗作为高潮。这几乎是后来一贯的剧情公式了，从《无敌铁金刚》以来，《大魔神》、《盖特机器人》，直到近年来的《新世纪福音战士》仍然是继承这个想法。虽然有人会说：如此一来，巨大机器人本身只不过是没有大脑的躯壳而已。例如《高达前哨战》的制作群即认为《无敌铁金刚》是一部“把机器人变成全无思考行动能力的笨蛋”之作，因而创造了具有学习能力的电脑ALICE和具有自主行动能力的S-Gundam。巨大机器人是否应该具有自我的智慧，直至《新世纪福音战士》为止，仍是个耐人寻味的问题。

四、日制巨大机器人与欧美的不同处

日本动画中的巨大机器人，与欧美科幻作品的机器人有一个很大的不同点，那就是：几乎完全没有思考能力！铁人28号也好，无敌铁金刚也好，只要没有人来操纵，它们就只是不会动的木偶。

人类对于铁臂阿童木或Eightman这种自己会思考会行动的机器人有一种恐惧（可参考《攻克机动队》、《五星物语》等现代作品），因为害怕它们不受控制，为此还设计了“机器人三定律”来限制它们。一旦机器人拥有巨大的形体和力量，这种恐惧就更加严重了。因此，干脆就把这些巨大机器人设计成没有人类操纵就不会动，算是加了一道保险。当然，也有少数机器人作品，让机器人在无人操纵状态下也有若干行动能力，但终究还是必须与操纵者合体才能发挥完全的力量。

虽然《变形金刚》（Transformer）、《机器机器人》（MachineRobot）等动画中的机器人都具有自主行动和思考能力，但那毕竟是为了销往美国而制作、迎合美式口味的作品，并非日本机器人动画的主流。所以后来这种与人类一般大小、有着近似人类外表的角色，多半使用“改造人”（Cyborg）的概念，意思就是“原本是人类，后来才变成机械”，桑田次郎的《8号超人》、吉田龙夫的《新造人间凯翔》和西方电影《机器战警》（ROBOCOP）都是这类构想的衍生。

五、Gundam到Macross，Real Robot的兴起

1979年，《机动战士高达》这部作品的出现，打破了巨大机器人“神”的地位。在故事中，机器人只不过是一种军事武器，与坦克、战机无异。后来的《太阳之牙》、《装甲骑兵》等作品，更是把巨大机器人从“主角专用座机”的特权上踢下来，而使机器人成为人人可乘坐的武器。这一类不把机械当做神兵利器的故事，有别于以往的超级机器人卡通，因此被称为Real Robot，而推展到极点的就是后来的《机动警察》（Patlabor），此作中的机器人可说是从土木机械到军事警备无所不包，与斩妖除魔的正义超人已没啥关联了。

不过，另一个异军突起的是1984年的《超时空要塞》（Macross）。飞机、汽车变形、合体机器人，在日本卡通中并不是什么新点子，早在1976年的《超电磁机器人》中就已出现过。可是，毕竟这类构想是超级机器人作品中才有的，在强调写实战争的Real Robot作品中却难得一见。但是，在《超时空要塞》中却把机器人与军用战斗机融合为一体！使“变形机器人＝一般军事武器”的构想得以实现！这个想法大大影响了后来的动画作品，将机器人代换为现代军事中的战车或飞机，创造出许多具有现实感的近未来科幻大作。而《超时空要塞》本身也成为不朽巨作，至今仍有续作出现。

在现实中，两足步行机仍然还在开发，像人类一般行动的机器人可能还要很久才会实现。但这些无敌的巨大机器人英雄们，却还留在这些爱好者的梦想中。

作者谈朴电子函件地址为：d6623702@ms.cc.ntu.edu.tw，有兴趣的读者可以和作者联系。

《叛变克朗多》和《时空裂隙之战》

台湾 路西法

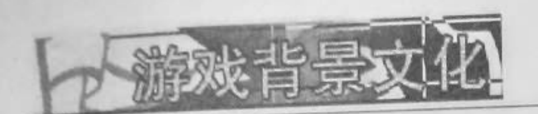


几年前，由Sierra旗下的Dynamix推出的电脑角色扮演游戏《叛变克朗多》(Betrayal at Krondor)在欧美大受欢迎。去年Sierra又利用《叛变克朗多》的旧有界面加以改进推出了很相似的《叛变安塔拉》(Betrayal at Antara)。现在，拖延已久的续集《重返克朗多——天神之泪》(Reuturn to Krondor: Tear of God)将由Sierra Studios的Pyro Technix制作完成，有望于1998年底前推出。然而，由于文化和语言上的隔阂，在中国这套游戏并没有多少人喜欢。中国的玩者如果能够认识这套游戏的原著，也许会对这套游戏另眼相看也不一定。

Raymond E.Feist

《叛变克朗多》系列游戏改编自雷蒙·E·费斯特(Raymond E.Feist)的《时空裂隙之战》(Rift War Saga)系列奇幻小说。他的小说是以欧洲中古黑暗时期为背景设定，故事地点发生在一个名为美凯米亚(Midkemia)的大陆上，那里到处诸侯割据、外敌环伺，战乱频繁。想要了解《叛变克朗多》，就先要了解《时空裂隙之战》。《时空裂隙之战》系列小说包括《魔法师——学徒》(Magician: Apprentice)、《魔法师——大师》(Magician: Master)、《银刺》(Silverthorn)、《塞散农的黑暗》(Darkness at Sethannon)，主要以帕格等人为主角。而以前作中主角后代为主题的《时空裂隙之战传奇》(Rift War Legacy)系列小说包括《血之皇子》(Prince of the Blood)、《国王麾下的海盗》(The King's Buccaneer)和《蛇人之战》(Serpentwar Saga)系列:《暗后之影》(Shadow of a Dark Queen)、《商业巨子的诞生》(Rise of a Merchant Prince)、《魔王之怒》(Rage of A Demon King)、《王冠碎片》(Shards of A Broken Crown)。

费斯特早年也是纸上角色扮演游戏的资深玩家，《时空裂隙之战》这一系列小说中的许多设计，就是他和“周六夜伙伴”(由于需要花很多时间，老美多半是在周六晚上进行纸上角色扮演游戏，盖可以熬夜也。台湾这边也常常有带团带到清晨四、五点，全员梦游的状况)所一起创造出来的。在这一系列的小说中，所谓的时空裂隙是费斯特用来联系两个截然不同世界的一样工具。位在这个时空通道两端的分别是一个以军事导向、崇武尚义，类似东方日本的皇权国家“簇朗尼帝国”。该国家的主要权力是掌握在拥有实际兵权的幕府将军手中，而被奉为神的天皇则只是虚位元首。另一边则是美凯米亚的“艾尔王国”。艾尔王国是一个类似中古欧洲封建体制的国家，国王只是诸侯中拥有正统地位和较多兵权的一份子而已。克朗多是艾尔王国东方公爵的领地，由于是两大公爵(西方公爵是拜斯泰拉)之一的领地，再加上是个大商港，所以其重要性远比



艾尔王国的首都要重要。在故事开始的时候，艾尔王国正好处于王权低落，诸侯蠢蠢欲动，国家濒临分崩离析。就在这样动乱的状况下，故事开始了……

一、魔法师

人物介绍

帕格(PUG):贯穿《时空裂隙之战》系列的灵魂人物，原为克里狄(Crydee)镇中长大的孤儿，后来有幸接受两个世界魔法的洗礼，同时掌握了上级魔法与下级魔法(Greater Path & Lesser Path)的奥秘，再加上其本身特殊的资质使其成为与马可洛斯不相上下的伟大魔法师。

汤马士(Thomas):帕格的儿时玩伴，命运的安排使他得到了凡尔黑如人的武器与战甲，同时也得到了他们的力量，却在血腥的战争中逐渐迷失了他的本性。

博利克公爵(Duke Borric):本名博利克·康东印(Borric ConDoin)，克里狄封地的领主，艾尔王国西方领地的首长(Kindom of Isle之名乃因为该王国之首都及发源地里拉农(Rillanen)座落于美凯米亚大陆东端的一个岛屿上)，同时也是王位的继承者，而因为目前的国王罗利克(Rodric)健康不佳，所以他的地位十分敏感。

莱恩·康东印(Lyam ConDoin):博利克的长子，为人亲切，更因血缘关系——一旦博利克登基，莱恩就成为王位的当然继承人。

阿鲁沙·康东印(Arutha ConDoin):博利克的次子，个性深沉，不轻易显露感情，擅使一手西洋剑(Rapire)，与莱恩不同的是他的性格及行事令人敬畏而不是敬爱。

卡琳(Carline):博利克的女儿，个性乖张，是帕格初恋的对象。

马丁(Martin):博利克手下的首席猎人，据说幼时为精灵抚养长大，人称长弓(Longbow)马丁，百发百中的箭术与追踪及森林求生的能力在人类中无人能及，但他不为人知的过去，将会使得艾尔王国陷入内战的危机。

库甘(Kulgan):克里狄的年迈魔法师，是帕格下级魔法的启蒙者，同时也是帕格的良师。

阿蒙斯·崔斯克(Amos Trask):曾是纵横海上的大海盗，有"失望之海匕首"的美名，却在第一次决定正当地做生意的时候船毁人伤。他卓越的航海技能及海上知识多次拯救了艾尔王国。

黑魔法师马可洛斯(Macros the Black):神秘的魔法师，拥有自由穿越时空的能力，并且拯救了许多濒临毁灭的世界，他的能力深不可测，许多事件都在他的掌握之下，可说是秩序力量的代言人。

道根(Dolgan):矮人族的首领，多次和邪恶大军对抗，在获得象征矮人统治权的杜林之锤(hammer of Tholin)之后统一了矮人一族(虽然他一直不认为自己是矮人族的国王)。

阿格拉安娜(Aglaranna):精灵族的皇后，其名在精灵语中意为皎洁的月光，后来成为汤马士的妻子。

劳瑞(Laurie):吟游诗人，在簇朗尼(Tsurani)帝国入侵时被捉至另一个世界的凯拉温(Kelewen)大陆，成为地位低下的奴隶，并在此时和帕格成为好友，回到美凯米亚后和卡琳陷入热恋。

罗利克(Rodric):簇朗尼帝国入侵时艾尔王国统治者，一直为疯病所苦，而东方领地的拜斯泰拉公爵乘此想独揽大权，造成大敌当前王国内部反缺乏统合的状况。

盖(Guy du Bys-tara):拜斯泰拉城的公爵，同时也是艾尔王国东方领地的首长，过于相信自己的统御能力，意图入主王宫，造成许多悲剧。

阿妮塔(Anita):克朗多王公爵艾蓝(Erland)之女，遭到盖软禁，希望与她成婚以获得王位继承权，被阿鲁沙救出后与他陷入热恋之中。

吉米(Jimmy):人称三只手吉米，克朗多的小贼，帮助阿鲁沙救出阿妮塔，后来因为他的机智而成为阿鲁沙的得力帮手。

艾清达(Ichindar):簇朗尼帝国的第91代光皇——天照大帝(Light of Heaven)，帝国至高无上的神圣象征。

在我们精灵现存的最古老的传说中，提到了"凡尔黑如"这个种族，有许多我不能说出的秘密——具有强大力量、被封印的名字、恐怖、黑暗的回忆……，但是我仍然可以告诉你这么多：在人类、矮人还没有来到美凯米亚之前，凡尔黑如一族君临着这个世界，他们是在太初之时和这个世界一起诞生的，他们的力量足以与神匹敌，他们的意图深不可测；他们天性崇尚混沌、无秩序，他们的行动无法预测，他们的能力超越一切……，他们骑乘在巨龙的背上四处飞翔，全宇宙没有

一处是他们不能抵达的，他们游走于其它世界之间，四处掠劫，并且把从其它生物手中夺得的知识与宝物带回美凯米亚，他们不受任何规范的限制，他们只照着自己的本能与冲动行事；他们也常常毫不留情地残杀自己的族人，只有死亡才能解决他们的冲突，全宇宙都臣服在他们的脚下，而我们是他们的宠物。在那时精灵和黑暗精灵（Moredhel）还是同一个种族……。

但，突然所有的凡尔黑如人都聚集在一起，他们这样做的理由已随着混沌之战（Chaos war，又称疯神之怒（Mag God's Rage），至上智慧之神埃夏普（Ishap）率领象征新秩序的百神与凡尔黑如人作战）的混乱而消失了，我们只知道凡尔黑如人从此消失不见，而精灵们也从此获得自由。在混沌之战的战火蔓延之时，巨大的时空裂隙被制造出来，人类、矮人、地精们经由这些裂隙来到了美凯米亚。而黑暗的精灵自此与精灵们踏上了一条不同的道路，他们沉迷于消失主人的力量，不停地寻找凡尔黑如人的物品，想要获得他们黑暗的力量；而这也是黑暗精灵们所选择的暗之道路……

－摘自《魔法师——大师》第三章《低能儿》（Changeling）－

美凯米亚诸神

上位神（控制者）：
Abram－sev：雷神，律法的制订者。
Ev－dem：内在的工作者，机率的计算者。
Graf：愿望的编织者。
Helbinor：禁绝者。

下位神：
1．秩序之神
Silban（Ma－wan－ta）：地母，农产之赐与者、无梦的沉睡者。
Sung（La－Timsa）：白袍者，道的跟随者。
Ka－hooli（Albar）：逃犯的追捕者、从不疲倦的追踪者、复仇的战神、真相的揭发者。
Astalon（Ynothanos）：法官、建筑者。
2．中立之神
Ban－ath（Dav－lu）：技巧高明的躲避者、恶作剧者、夜行者、宝物的寂静之贼。
Kilian（Ka－Ya－taha）：爱神、绿色宁静的歌者、寂静乐趣的收集者。
Tith（Onan－ka）：战神、军师、快乐的战士。
Dala（Indarna）：弱者之盾、被动力量之神、守护神。
3．浑沌之神
Ruthia（Ilyandros）：人心中的舞蹈者、宠爱的女神、幸运之女。
Guis－wa（Fimbulstarn）：月之追随者、强悍的猎人、禁制之事的揭露者、欲望之神。
Prandur（Jehan－suz）：烧城者、迷惑的散播者、带来光明者。
Lims－Kragma（Zandros）：收网者、死亡女神。

克里狄的孤儿帕格在回到城里的路上因为遇到大风雨，不慎扭伤了脚，却因此在森林中遇到改变他一生的恩师——魔法师库甘。在帕格十四岁的那一年，克里狄的传统要在少年们成年的那一年由城中各行各业的师傅们选择需要的学徒，帕格的玩伴汤马士如愿获选成为公爵麾下的士兵，而出人意料之外的库甘竟然选择帕格为他的学徒。紧接着克里狄的外海出现了一艘神秘、无人曾见过其型式的船——而这艘船所带来的讯号是簇朗尼帝国即将入侵美凯米亚……，在与精灵皇后讨论过后，博利克公爵决定亲自率领一队成员前往里拉农向罗利克国王请求援助。

一行人在途中遇到黑暗精灵因受到簇朗尼士兵的攻击而向北迁移的集团，博利克的士兵在这样的状况下损失不少，公爵的小组险些被黑暗精灵屠杀，幸被矮人族的道根率其族人所救。为了尽速到达里拉农，道根带着队伍穿越矮人族在灰塔（Grey Tower）山脉中所挖掘的古老矿坑，却又在矿坑中遇到怨灵（Wraith）的追逐，汤马士因此和队伍失散。道根在摆脱了怨灵后立即回去寻找汤马士，两人在这幽深的矿坑中遇到了预知自己死期将至的巨龙瑞亚（Rhuagh）……



"曾经有一次，一个拥有伟大力量的法师来到了此处，以我的魔法，既无法把他隔离，也无法毁灭他。我们苦战了三天三夜，彼此的法力互相对抗着，最后我被击败了。我以为他

会杀了我,并把我的所有财富带走;相反,他留了下来,而他的目的只是学习我的魔法,这样在我死去后我的法术才不会随之消逝……。他花了三年的时间和我待在一起,除了向我学习外,他也教导我要尊重生命,不管那生命是多么的卑下……"。

"瑞亚,他叫什么名字?"汤马士问道。

"马可洛斯……"。

－摘自《魔法师——学徒》第十章《援救》(Rescue)－

在这场奇遇中,道根得到了杜林之锤,而汤马士则得到了藏有无尽力量的凡尔黑如人的武器战甲,而自他穿上这战甲之后,凡尔黑如人魔性的呼唤就不停地在他心中响起……。

帕格一行人在前往里拉农的路上因为海上的风暴,而必须停在有着邪恶传说的巫师之岛。在那里黑魔法师马可洛斯和帕格命运中第一次相遇,帕格对这个不知名的陌生人留下了深刻的印象;另一方面克里狄遭到海上假冒商船的敌人的偷袭,克里狄虽然消灭了所有的入侵者,但城镇也受到很大的损失。阿鲁沙则从船上救出了落难沦为俘虏的大海盗阿蒙斯。紧接着克里狄遭到了簇朗尼大军的不停攻击,阿鲁沙率领着城内的军民死守克里狄城,直至围城的指挥官所属的家族决定退出幕府将军(Warlord)在议会中的联盟,克里狄的围城之危才解除。

而帕格则在一次敌后的侦察行动时不慎被俘至凯拉温大陆——簇朗尼帝国的所在地。在凯拉温的俘虏营挣扎生存了四年之后,帕格认识了劳瑞,而帕格和劳瑞后来被掌管俘虏营的辛札湾(Shinzawai)家族的卡速米(Kasumi)带走,意图跟他们学习了美凯米亚的语言后,秘密进行和谈的计划。但帕格所拥有的魔法资质使他被在凯拉温不受法律限制的法师联合会带走,接受漫长且严酷的上级魔法训练,并且将他改名为米蓝伯(Milamber意为在两个世界之间的人)。

在美凯米亚,汤马士的性格变得愈来愈残酷嗜杀,那副战甲原属于早已逝去的凡尔黑如人艾沉·舒加的(Ashen Shugar),汤马士感受到魔性召唤,在遥远过去的艾沉·舒加也受到人性情感的困扰,在两个相距久远的时空中,两个人的心灵逐渐融为一体。在汤马士出神的片刻,他的心智常会不由自主地飞越无数的时空,和艾沉·舒加一同面对他们的宿命……。

运用意志的力量,艾沉·舒加离开了他所骑乘的巨龙舒卢加(Shuruga),他现在飘浮在他的兄弟——一度曾骄傲,令人不可逼视的虎之帝王达肯·科印(Draken Korin)无助的身体旁边,他把空中那只濒死的黑龙交给舒卢加去了结。一丝生命的火花仍然留存在虎之帝王破碎的身躯中,当艾沉·舒加靠近的时候,达肯·科印的眼中闪着恳求的眼神,他喘息着发出声音:"为什么?"

艾舒·舒加手中金光四射的剑指向天空,一边说道:"这场亵渎的事不应该发生,你所做的事将会摧毁我们所知的一切!"达肯·科印顺着他的手势向天空看去,天空中充满了新的恐惧,巨大的力量是由他兄弟姐妹扭曲的生命能源所形成,毫无意识、充满了仇恨与愤怒的能量在天空乱窜,达肯·科印挣扎着说道:"他们是那么的强……,我们连作梦都没有想……",达肯·科印的脸因痛苦和恐惧而扭曲了起来,当艾沉·舒加举起他的金剑时,他吼着:"可是我有权……";艾沉·舒加收起他的剑,沉痛地说道:"战场上只有力量,没有权力……。"

"就这样了吗?"

"是的,这就是我如何亲手消灭了自己的最后一名弟兄。"

"其他的呢?"

"他们都是那个的一部分。"他指向那可怕的天空……。

－摘自《魔法师——大师》第三章《低能儿》(Changeling)－

正当汤马士陷于魔性的挣扎中时,神秘的黑魔法师马可洛斯来到了精灵的森林艾尔凡达(Elvandar),告知精灵皇后必须帮助汤马士的蜕变。在击败了入侵的簇朗尼帝国联军后马可洛斯又再度消失。

坚守克里狄的阿鲁沙从俘虏的口中得知,幕府(Warlord)可能在今年发动大规模的攻势,决定和阿蒙斯一同冒险,在冬天穿越号称无法穿越的黑暗海峡,前往南方的克朗多请求援军。在抵达克朗多后,阿鲁沙才发现克朗多已陷入拜斯泰拉公爵盖的魔掌中,藉着克朗多犯罪组织的首领"至上者"(The Upright Man)的帮助,阿鲁沙救出了死去的克朗多公爵艾蓝之女阿妮塔,而三只手吉米也首次和阿鲁沙相遇。

帕格在法师联合会中接受着严酷的训练,在结束的那一天,帕格看到了凯拉温的过去:当初为了逃离

"宿敌"(The Enemy),许多种族经由时空的裂隙逃到了这里,法师联合会为了躲避巨大的陨石而将整个星球转移到其它的空间,而"宿敌"又趁机来袭,神秘的黑魔法师马可洛斯再度出现,拯救了凯拉温。

米兰伯,也就是帕格终于掌握了上级魔法的奥秘,却因为在一次竞技场的表演中公然反幕府,而必须逃回美凯米亚……。

"一道耀目的蓝色火焰,即使在艳阳下仍然令人不敢逼视,那道蓝色的火焰击中了幕府守卫所站的地面,守卫们被它的威力震得四处飞散……"谁敢这样做?!"……"我敢!"米兰伯大声说:"这是不被允许的!它也不能再发生!再也不准有人为了消遣别人而流血!"

……幕府站在那里瞪着米兰伯,脸上赤裸裸地写着仇恨二字,他双眼紧盯着对方,吩咐手下的法师"消灭他!"……。

—摘自《魔法师——大师》第十一章《判定》(Decision)—

在汤马士的最后挣扎中,马丁帮助他脱离了最后的魔障,自此汤马士也完全掌握了凡尔黑如的力量。在幕府大规模的攻势下,卡速米和劳瑞带来了和平的契机,但疯王罗利克已死,而博利克公爵也受重伤濒死,在临终的前一刻博利克才说出马丁是他的私生子,同时也是他最年长的儿子,莱恩在艾尔王国的东西领地各拥其主、濒临内战而且继承人不明的状况下暂时登基为国王。

眼看着和平的曙光就要降临,艾清达和莱恩在战场上正准备签订和约,黑魔法师马可洛斯却在一旁吩咐汤马士小心背叛,于是汤马士便在一旁按兵不动,簇朗尼帝国的士兵却以为汤马士所率领的矮人与精灵联军是艾尔王国的伏兵。在这样的误解下原本宁静的和会却成为血腥的战场,簇朗尼帝国的许多家族的首领都在汤马士的金剑下身亡,莱恩的军队也措手不及,眼看着簇朗尼的大批联军即将步出传送门,马可洛斯与帕格联手将时空的裂隙关闭,而剩下的簇朗尼士兵则被迫投降,持续十年之久的时空裂隙之战就这样划下一个令人惊愕的句点。

在里拉农的登基大典中,因为马丁才是博利克公爵真正的长子,莱恩正继位为王的权利也受到质疑,马丁面临继承王位、引发内战或是将王位交给莱恩的选择,最后马丁选择相信自己的兄弟,拱手交出皇冠。弄权已久的拜斯泰拉公爵也神秘的消失了,看来长久的和平已经降临了艾尔王国和广大的美凯米亚,但……。

二、银刺

人物介绍

巴鲁(Baru):希达提(Hadati)人,人称屠龙者(Serpent Slayer,因为他曾杀死一只12尺高的小龙),在为族人复仇的路上无意间救了阿鲁沙一命。

罗德(Roald):劳瑞的儿时玩伴,饱经争战的佣兵,也加入了阿鲁沙寻求银刺解药的道路。

多明尼克(Dominic):智慧之神埃夏普修道院中的牧师,精通多种法术,并且知识丰富,在看出天象有异后,决定找出敌人的真面目。

默曼德玛斯(Murmandamus):在古老的传说中曾经带领臣服在其下的黑暗精灵四处征讨的英雄领袖,最近又从黑暗精灵的记忆中复活。他高大、强壮、俊美、毫无缺点,拥有邪恶的魔法力量,手下有一群连死亡也无法征服的黑衣杀手,其背后更有难以想象的强大邪恶支援。

穆拉德(Murad):黑暗精灵一族中强大的领袖,是默曼德玛斯的得力助手,他的舌头是为了表示对黑暗的效忠而自行割去的。

拉克莱尔(Locklear):某个乡下男爵最小的儿子,被送到克朗多的宫廷中锻炼,其后和吉米成为共患难的好友。

至上者(The Upright Man):克朗多地下犯罪组织的首脑,除了少数的亲信外,没有人看过他的真面目。同时他也是吉米未曾谋面的父亲,控制着克朗多地面的所有犯罪行为,也是下水道一切事物的主宰。

加米娜(Gamina):具有强大心灵力量的小女孩,一出生即被视为恶魔而被村人放逐,后来被另一具有特殊能力的老人带至帕格利用博利克公爵遗嘱所建立在星港(Stardock)的魔法师学院收容。

黑衣杀手(Black Slayer):默曼德玛斯手下的一群将灵魂献祭的战士,一旦被人杀死后就会变成毫无恐惧、力大无穷的僵尸,除非立即挖出他们的心脏,否则在他们变成僵尸后,除了火焰和强力的魔法,没有任何力量可以阻止他们从血泊中继续站起来。

"是时候了吗?是到了我完成古老预言的时候了

吗？”

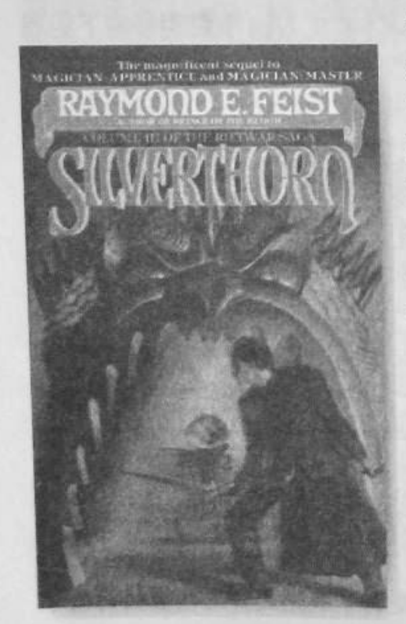
从银币上跃出了亮绿色的火焰，不停地舞动着，巫女看着火焰中只有她能分辨的景象，一会之后她说道："血石星座已经形成了火之十字，你就是你所代表的力量，你命定该去完成的事……去完成吧！"最后几个字的声音几近喘息，巫女脸上露出了惊讶的神色，那高大完美的黑暗精灵立即逼问道："接下来呢？"

"你并不是所向无敌的，在这世界上有一个人是你宿命中的克星。你并不是独自一人的，在你背后的力量……是巨大的……它是如此的邪恶！我不明白……"最后的声音已低得几乎不可分辨。

黑暗精灵陷入了沉思中。他转过头来对着蛇人牧师(Serpent Priest)语调温柔却又带着令人无法抗拒的权威说道："卡色斯，立即离开，运用你的法术找出我们的弱点在哪，找到他！给我他的名字！"蛇人牧师蹒跚地离开了洞穴，黑暗精灵再对他的另一个哑伙伴道："穆拉德(Murad)，升起旗帜来，召唤伊斯班达(Isbanda)平原上我忠心的子民们，让他们聚集在沙·沙苟斯(Sar－Sargoth)的塔下，高高地升起代表我的大旗，让他们知道我们将实现古老的预言，我将任命你为我的大将……在那条蛇找出我们的敌人之后，你将率领黑衣杀手(Black Slayer)，让那些把灵魂献给我的仆人找出我的敌人，摧毁他！你也离开吧！"

－摘自《银刺——序曲》－

某天晚上，三只手吉米又在克朗多进行一些见不得人的勾当。不幸他却发现了一些黑衣的神秘客意图要刺杀阿鲁沙，吉米违背了至上者的命令先将这些黑衣人的行踪告知阿鲁沙而没有报告盗贼公会，同时也遭到盗贼公会内部卧底的黑衣杀手的同伴追杀。至上者与阿鲁沙合作扫荡了城内的黑衣杀手，阿鲁沙怀疑这些人与以死亡女神琳斯·克拉格玛(Lims－Kragma)的庙宇为基地的杀手组织——夜鹰有关(Nighthawk)，因此召来了死亡女神的大祭司，但……



那个濒死的黑暗精灵大喊道："默曼德玛斯！帮助你的仆人吧！"

……那个死亡的尸体突然站了起来，一步一步向着大祭司靠近，大祭司直直站着，整间房间的人都感觉得到她身上散发着能量。她伸出手指着那具死尸："停止！"黑暗精灵果然停了下来，"以死亡女神之名，我命令你服从！你已经身处死亡管辖的范围，你必须接受她的命令！以她的力量我命令你退后！"

黑暗精灵迟疑了一下，随即以出人意料的速度扼住了大祭司的脖子，它用空洞、遥远的声音嘶喊道："不要打扰我的仆人，女祭司！如果你这么喜欢你的女神，那么就投入她的怀抱吧！"大祭司抓住了那怪物的手，瞬间蓝色的火焰从它的手中蹦出，它一边发出痛苦的呼声，一边轻易地把她丢向阿鲁沙身旁的墙壁，大祭司轰的一声撞上石墙，软瘫在地上……

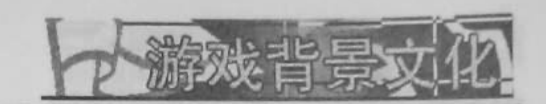
"逃吧！西方的王呀！但你将再也无法逃过我忠心的仆人！"那怪物的声音又再度响起，似乎又得到更多的力量，怪物四周的守卫全被震开，那些守卫也撞倒了克朗多公爵阿鲁沙身前的侍卫。那怪物终于有机会站直着面对阿鲁沙，现在它全身上下都覆盖着鲜红的血腥，脸上满是各种伤痕，脸颊上的血肉寸寸翻开，把黑暗精灵的脸变成一张不变的、邪恶的笑脸。一个守卫勉强起身，一剑打碎了它的右手，那怪物一转身，单手扯出了那可怜守卫的喉管。

它的右手毫无用处地垂着，透过松开、破碎的嘴唇，那黑暗精灵用一种湿湿黏黏含混不清的声音说："我以死亡壮大我的力量！来吧，你们将成为我的力量之源！"

－摘自《银刺》第四章《绘图》(Plpts)－

直到吉米找来了白衣之宋(Sung the White)——纯净一切的医疗之神的牧师那坦，才消灭了这个拒绝死亡的怪物。因为吉米违背了至上者的命令，他被逐出了盗贼公会。阿鲁沙另一方面却和吉米的生父——至上者达成协议，把吉米收留为他的随从。在阿鲁沙和阿妮塔的婚礼上，一支本来瞄准阿鲁沙的箭却射中了他的至爱阿妮塔。她在染了剧毒的箭下奄奄一息，大法师帕格把阿妮塔的身躯封入时间暂停的结界中。

阿鲁沙带着劳瑞、吉米，手中只有"银刺"这个毒



物的名字，怀着一丝希望，不顾路上遭到狙击的危险，一行人前往现存最大的知识宝库——智慧之神埃夏普的修道院……。

即使逃过了路上的重重阻挡，阿鲁沙一行人在有着神圣法术保护的修道院中仍然无法安心，默曼德玛斯的强大魔力仍然穿透了层层的防护，威胁一行人的生命。幸好最后埃夏普的牧师们仍然驱走了这些魔物。修道院院长告知蛇人牧师有一个流传许久的预言："当火之十字照耀夜空之时，夺去西方之王的生命，至上的力量就随之降临。"而这西方之王又被称作"黑暗的克星"，阿鲁沙也许就是这预言中提到的西方之王，有某种力量想要完成这个预言，同时多明尼克神父也找到唯一与银刺有关的记载，上面说它是属于精灵的物品，一行人又必须前往艾尔凡达，希望能从精灵身上得到资料。临走前，院长交给阿鲁沙一个护身符，它可以防止持有者再被魔法追踪或受到魔法的攻击。多明尼克神父则前往帕格所在的星港魔法师学院，希望让帕格知道有强大的魔法力量入侵美凯米亚。

阿鲁沙一行人在依柳斯（Yilth）小镇又再度遭到攻击，劳瑞的佣兵朋友罗德加入了他们的队伍，而身负灭族之仇的屠龙者巴鲁也为了找寻追杀阿鲁沙的黑暗精灵穆拉德而和他们同行。另一方面帕格请学院中能够看见未来的老预言者观看敌人的真面目，他看到了血腥屠城的景象，而真正的敌人竟然能够穿透时空的阻隔，从尚未实现的未来攻击这老人，老人失去意识的前一刻说出的话竟是凯拉温大陆上最古老的语言。帕格为了弄清真相，带着多明尼克神父一同前往另一个世界调查事情的原委。而阿鲁沙也从精灵口中得知银刺的解药深藏在黑暗精灵势力范围的中心——魔瑞林湖（Moraelin）。很明显，默曼德玛斯一定能在那里设下森严的守卫，并且确定西方之王再也不能离开那黑色的湖边。

帕格一行人乔装成凯拉温的居民，并且再度与法师联合会接触，却被幕府手下的法师给拘禁了起来，对他们严刑拷打。帕格利用下级魔法（不受上级魔法障壁限制）才逃出虎口，并且帮助埃清达天皇除去了意图取而代之的幕府。帕格独自一人前往凯拉温极地的冰原，想要找到梦中的景象，探究一切乱象的来源。

阿鲁沙一行人抵达了魔瑞林湖，又藉着吉米的机智躲过了致命的陷阱，并且在湖中找到了银刺——这种既是毒药，也是解药的奇妙植物。在回到克朗多的途中他们果然遭到了黑暗精灵与人类叛徒的拦截，巴鲁利用黑暗精灵崇尚勇气的特点，要求穆拉德和他单挑，在势均力敌的战斗中巴鲁侥幸杀死了穆拉德，并且挖出他的心脏让他再也不能复生。首领被杀的景象使得黑暗精灵不禁退却，而这也替阿鲁沙一行人争取了时间，使他们得以逃出。

帕格在凯拉温的冰原下发现了一片巨大的森林，精灵族中保留最多凡尔黑如人知识的精灵长者（Eldar）告诉帕格天象已现，他必须要在这里学习一整年的知识以获得足以和敌人对抗的能力；而默曼德玛斯则因为手下大将的死亡而必须将南侵的计划延后一年。但，该来的，还是会来……。

三、塞散农的黑暗

人物介绍

布里安娜（Brianna）：阿曼加（Amengar）古城的前任守护者，战斗技巧高超的女性，在她的身上马丁终于找到他追求已久的爱情。

神谕艾尔（Oracle of Aal）：宇宙中知识最丰富的古老种族，能知过去未来，却无法使目前居住的星球逃脱冷却的命运。为了换取新的居住之所，协助帕格寻找黑魔法师马可洛斯。

盖（Guy）：消失了一年的拜斯泰拉公爵，再度出现的时候已经变成了阿曼加古城的最高指挥官。

默曼德玛斯的黑暗大军正逐渐集结，也因此阿鲁沙的死变成使预言完成、黑暗大军获胜的关键。杀手们不断的埋伏、偷袭，从克朗多的下水道计划暗杀，甚至还意图派遣一名长相与阿鲁沙完全一样的刺客行刺。虽然这些杀手都经由至上者和阿鲁沙的合作而被消灭，但大为震怒的阿鲁沙下令在夏日庆典的时候对全克朗多进行戒严，封锁一切进出的船只人物。民怨四起，阿鲁沙陷



入了进退维谷的状态……。

指挥官走上前去，一把扯掉了身上象征阶级的纹饰，说道："去找另一个人来惩罚这城市吧！阿鲁沙·康东印，……你自己去找人在深夜，漆黑的街上重新控制这个濒临暴动边缘的城市吧！我的人不会去做的……。"

—摘自《塞散农的黑暗》第三章《谋杀》(Murder)—

阿鲁沙更进一步要公开在琳斯·克拉格玛的神殿中审讯犯人，一名夜鹰公会的杀手混了进去，将一支匕首插入了阿鲁沙的身体，狡猾的阿鲁沙乘机诈死，并利用面貌相同刺客的尸体骗过了所有的人。为了解自己在预言中所扮演的角色，阿鲁沙秘密向北方行进。帕格完成了精灵长老们所给他的一年学业，回到美凯米亚与汤马士会合，一同前往其它的世界寻找神谕艾尔以得知与邪恶力量对抗的方法。汤马士呼唤来一只名为瑞尔丝(Ryath)的巨龙，两人骑乘这只巨龙前往宇宙的另一站。神谕艾尔依照惯例要提出一个要求后才肯回答问题，神谕艾尔因为所居住的星球太过衰老，要求帕格帮他们找到一个新世界，神谕艾尔平日都是寄生在他人的心灵中，而那个寄主也必然会发疯，神谕艾尔也希望帕格能提供她一个新的身体。帕格答应了她的要求后所得到的答案是——"找到黑魔法师马可洛斯！"

吉米和拉克莱尔发现阿鲁沙的死讯有异，经过一番考虑后，吉米决定中途和阿鲁沙会合，而马丁也接收到一份秘密讯息要他到亚本(Yabon)的"北方人"旅店会合。

帕格在巫师之岛上的城堡中找寻马可洛斯，但马可洛斯最忠心的仆人加塞斯(Gathis)告知他也感应不到马可洛斯的存在，于是两人决定前往死亡女神的领域继续他们的寻找。途中他们经过了"逝去之神的城市"(The Cith of the Dead Gods)和"迷失之神的神殿"，他们看到了……。

汤马士说道："当时这些神仍然是很年轻的，而凡尔黑如人已经是很古老的种族了，那是一个新秩序的诞生和一个旧秩序的没落；那些存活下来的神的确是很强大的，埃夏普所率领的百位神之中，只有十六个存活了下来，十二个下级神、四个上级神，而其他的就躺在这里了……"

—摘自《塞散农的黑暗》第七章《神秘》(Mysteries)—

死亡女神告知马可洛斯的行踪连她也不清楚，而全宇宙只有一个地方是在死亡女神所不能及的："永恒之城位于时间边缘，已知宇宙尽头之处"。

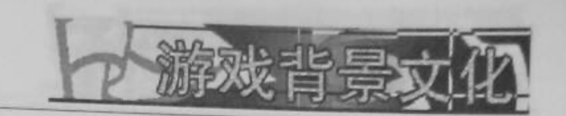
阿鲁沙在亚本的旅店中意外破坏了默曼德玛斯召募攻城工兵的计划，也因被人认出身份而必须杀人灭口。阿鲁沙决定要冒充佣兵加入默曼德玛斯的大军，路上却遇到了对抗黑暗大军的同盟，在"敌人的敌人就是朋友"的前提下阿鲁沙一行人先行去探寻这些盟友。不料他们所认为的盟友竟然将他们一路押至阿曼加古城，在那里——一个全民皆兵、建筑坚固的堡垒中，他们竟然遇到了大海盗阿蒙斯和拜斯泰拉公爵。在大军兵临城下的情况下，一伙人暂时放弃成见，一同为守城而努力，马丁则与布安娜陷入热恋，但不管阿曼加这座孤城有多坚固，也不可能在默曼德玛斯的五万黑暗精灵、成千的巨人、地精、人类佣兵和邪恶魔法下坚守足够长的时间。

默曼德玛斯封锁了一切和南方艾尔王国联络的通道。为了阿曼加古城中人民的生存，马丁、劳瑞、罗德等人决定冒险穿越封锁线，请求援军前来支援，而默曼德玛斯毫不留情地把自己手下的鲜血泼洒在阿曼加的四周。在悬殊数目的攻防战中，坚固的阿曼加也渐渐不稳，拜斯泰拉公爵日夜期待的援军却还音讯全无。战况由惨烈的攻城转为逐屋逐街的巷战，战场由城外退至城内，再退至第二道城墙，黑暗精灵的尸体散落四处，但血的力量和黑暗魔法正一步一步侵蚀这座久攻不破的城池……。

在退无可退的情况下，盖一面经由地道疏散城中的人民，一边启动阿曼加最后的防卫机制——在山崩地裂的巨响中，地底的油源和火药矿(Naphda)一同被点燃，黑暗大军尸横遍野，但默曼德玛斯和无法抵挡的黑暗攻势仍然穿过烈火，向南前进。

另一方面马丁的突围小组突破了重重的哨站，但与他们一起经过多次历险的佣兵罗德在路上为抵挡追兵而牺牲了，他们虽然找到了矮人的联军，但阿曼加却已失守……

阿鲁沙和剩下的阿曼加居民向南方逃亡，他和拜斯泰拉公爵意图说服高堡(Highcastle)的卫戍部队一同疏散，但过于自信的高堡公爵所引以为傲的坚



强防守工事一样被黑暗大军吞没。阿鲁沙一行人日夜不停地向南飞驰，一路上他们带走了所有的粮食，带不走的就地焚毁。抵达塞散农后他们疏散走所有的非战斗人员，并且召集全艾尔王国的武力集中此处。兵力到齐前，他们还必须坚守漫长的两星期……

汤马士在永恒之城中遇到了各种敌人所设下的妖物、陷阱，最后却因一时的疏忽和被剥去法力的马可洛斯一起困在永恒之城中花园内的时光倒流陷阱。帕格灵机一动施法加速回到时间的开端，当时间越过了太初之始后，又开始正常的流动。在这一段时间中，帕格从汤马士的记忆中明白了一切的根源：当混沌之战结束后，凡尔黑如人被放逐到另一个宇宙中，而且失去了回家的通道，他们的怒气转变成单纯的毁灭力量。一个又一个的星球步向死亡，其它弱小的种族联合起来对抗他们，起初那些弱小的种族们不堪一击，但慢慢“宿敌”的行动被他们减慢了下来。其中有一个叫做人类的种族致力于研究离开这里的方法，不久，通往其它空间的门被打开了，人类找到了他们的天空。所有的种族穿过这些门，分散到不同的空间与时间去，而凡尔黑如人一直想要回到美凯米亚的原因是，他们为了失败的那一天所准备的末日武器——生命之石(Life Stone)！它可以吸走整个世界上所有生物的生命能源，并且交给凡尔黑如人利用，一但被启动，整个美凯米亚将成为死域，而全宇宙也将重新落入凡尔黑如人的支配……。马克洛斯带领着这群人经由时空之门回到了塞散农，阿鲁沙也率领守军奋力抵挡暗之军队，帕格把阿鲁沙带入地下，也就是生命之石存放的地方，马可洛斯把阿鲁沙的护身符和佩剑铸成一把破魔剑，交代阿鲁沙阻拦默曼德玛斯的入侵，而马可洛斯则和帕格一同防守时空之门，汤马士和巨龙瑞亚丝则负责防守生命之石。

地面上的默曼德玛斯从双方的死亡中汲取足够的力量后准备启动生命之石，阿鲁沙的破魔剑却让默曼德玛斯死在他野心之前。最后，默曼德玛斯以自己生命的能量短暂地打开了时空之门。达肯科印——虎之帝王，再度回到了美凯米亚的土地，汤马士力战之下，将达肯科印刺死在生命之石上，但末日武器却已被部分启动，一瞬间令人恐惧的凡尔黑如人又重新飞翔在美凯米亚的天空中，但在一切都已绝望的情况下，生命之石却将这些凡尔黑如人禁锢在生命之石中，这种无法解释的奇迹拯救了全部的人。在战场上失去战意的暗之大军四散奔逃，和平重新降临了美凯米亚，生命之石的秘密也重新埋入塞散农的地底，神谕艾尔进驻了瑞亚斯力战濒死的身体，负起了守护生命之石的职责，避免它再受到任何的干扰……

四、血之皇子

人物介绍

博利克和艾兰(Borric & Erland)：阿鲁沙和阿妮塔在裂隙之战时所生下的双胞胎，他们两人的名字则是为了纪念两人双亲各自的父亲名字所命名的，两人自小受尽宠爱，也因此不负责任、放胆妄为，但因缘际会之下，博利克却成为将来艾尔王国的王位继承者，也因此阿鲁沙公爵决定派他们二人出使凯许帝国，想要磨去二人少不更事的禀性，却不料……

詹姆士男爵(James)：原为克朗多的小贼，因跟随阿鲁沙四处历险，又曾多次救了阿鲁沙一命，因此不但获封官爵，同时也深受阿鲁沙信任，一直希望自己能成为克朗多公爵，目前为克朗多的财政大臣。

拉克莱儿男爵（Locklear)：詹姆士最亲密的伙伴，剑术高超，目前为克朗多的保安官。

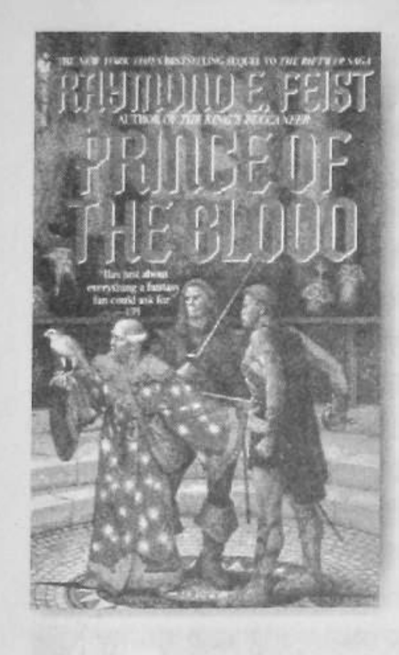
加米娜(Gamina)：帕格所收养的孤女，天生具有强大的心灵力量，能与人心灵沟通，金发绝世美女。在一场意外中她接纳了饱经创伤的詹姆士，并且在出使凯许帝国的过程中提供了相当大的帮助。

古达（Ghuda Bule)：年近四十，顶上头发早已不见的中年佣兵，一辈子都在商旅车队中受雇保护货物，为人豪爽饱经历练，遇上正乔装改扮逃亡的博利克王子，因被误认为同伙，只好一路与博利克同行，前往凯许帝国的皇宫。

奈可（Nakor)：艾色蓝尼（Isaloni）人，有些类似吉普赛人，脸上常挂着一抹微笑，玩世不恭，会各式各样神奇的把戏却又坚称世界上没有魔法这玩意儿，喜欢一切刺激有趣的事，五短身材，背着一口似乎无所不包，有时却又空无一物的百宝袋，巧遇博利克一行人后，自愿与他们同行，但他神秘的行为却总是令人捉摸不透。

苏力（Suli)：德本（DurGin）城中的小乞丐，为了躲避追捕而和博利克一同旅行，最大的愿望是能当一个大人物的仆人。

在饱经了十年“裂隙之战”的摧残和接下来默曼德玛斯率黑暗大军南侵所造成的大规模破坏后，艾尔王国逐渐在战火的洗礼下站稳了脚跟，经过了二十年的休养生息之后，战争的伤痕早已退去，取而代之的是



一片兴盛繁荣的景象，然而克朗多公爵的双胞胎儿子博利克(Borric)和艾兰(Erland)却即将卷入一场推翻美凯米亚上最强力量凯许(Kesh)帝国的宫廷政变中……

凯许帝国是美凯米亚上最大的国家，位于艾尔王国的南方，在过去常常与艾尔王国发生边界争端，境内有十分广大的沙漠，拥有数百万人口和各种各样的语言及文化，他们之中有许多人被迫臣服于帝国的铁蹄之下，再加上帝国内各种不同价值观的冲激，以及多年前一场大规模叛变后的血腥大屠杀使得新仇旧恨让帝国内部动荡不安。更由于凯许帝国中只要拥有皇室血统(True Blood)，不管能力如何就是天生的特权阶级，享有许多不平等的待遇，使得许多有能力的人无法出头，再加上目前的女皇拉凯霞(Lakeisha)年事已高，在继承人选上也有争议，因而使得凯许宫廷中暗潮汹涌，内斗不断，也让艾尔王国的两位王子无辜地卷入阴谋旋涡之中。目前首都亦名为凯许，是帝国的发源地，也是一座历经数百年发展的巨大城市。



克朗多公爵阿鲁沙为了让自己的两个双胞胎儿子多一些历练，因而把他们两个送往北方边界，时时刻刻捍卫艾尔王国不受黑暗精灵侵犯的高堡(Highcastle)，在高堡公爵手下服役。经过数年之后，阿鲁沙命令他们立刻回到克朗多，但是两位王子似乎并没有完全服从老爹的话……

桌面上的赌局又轮回到了两兄弟中的老大，他做了个鬼脸，似乎被这个牌局所困扰着。那个纨绔子说道："你是要继续还是要盖牌？"

"这个么……"年轻人回答道："这可真是一个难题。"他看着他的兄弟，"艾兰，我向阿斯特隆法官发誓，刚才那位阿兵哥盖牌时，我瞄到他手上的牌有一张"蓝仕女(Blue Lady)"。"那又怎样？"他的双胞胎兄弟带着一抹笑容回答道："这是很严重的问题吗？博利克？"

"因为我手上也有一张蓝仕女。"

四周围观的人开始慢慢地退开，谈话的声音已经开始改变了，讨论一个人手上的牌可不是什么司空见惯的事。

"我还是看不出有什么问题，"艾兰一道观察道："牌里面本来就有两张蓝仕女呀！"

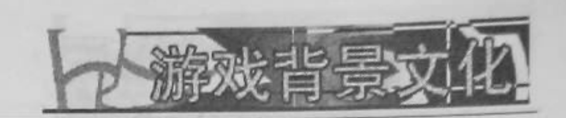
带着一丝敌意的笑容，博利克说道："但是，你看我们坐在那里的朋友，"他指了指那个浪荡子，"他也有一张蓝仕女就藏在离袖口不远的地方。"

整个房间立刻混乱起来，人们尽可能地和这些惹事的家伙保持最大的距离。博利克从他的椅子上跳了起来，一手抓住桌子并且把它掀翻了过来，逼得纨绔子和他的两个手下不得不退后，当那个浪荡子拔出他的长剑时，艾兰也拔出了他的西洋剑和长匕首……

—摘自《血之皇子》第一章《归乡之路》(Homecoming)—

在阿鲁沙苦等爱子不至后，他的亲信詹姆士在他的授意下开始找寻这两位王子，结果虽然及时召来了皇家亲卫队阻止了这场骚乱，但艾兰却在这场小战斗中挂彩。阿鲁沙因此大为震怒，召来两个拳击冠军给少不更事的儿子上了"深刻的一课"，连一向溺爱两位王子的阿妮塔也因他们对自己残障亲弟弟的嘲弄而掌掴二人。阿鲁沙夫妻二人同时改变态度原因乃是：艾尔王国的莱恩国王长子在数年前一场意外中溺毙后，一直希望能再有香火来承继大统，却不料皇后已再无生育之能力，一但莱恩过世后，阿鲁沙就必须继位，而王位继人的重担也就转而落在长子博利克的身上，因而为了艾尔王国的未来，不能再放纵两人。正好凯许帝国庆祝女皇七十五岁大寿，阿鲁沙于是指派博利克和艾兰前往王城祝寿，并指派詹姆士和拉克莱儿男爵随行保护。

在出发前夕，詹姆士的机警又再度救了两位王子，



一名身份可能具有凯许皇室血统的杀手暗杀不成，服毒自杀。阿鲁沙了解此行的潜在危险性，可是为了避免外交上的难题，王子仍然照旧出使凯许，但为了避免树大招风，一行人轻装简从取道星港，顺便探望隐居已久的帕格。

抵达星港之后，发现此地的魔法师学院规模庞大已非昔日之草创模样。帕格之妻卡塔拉也因年事已高，不久于人世，帕格却因其所拥有的神秘力量而不曾衰老一丝一毫。看破世事也厌倦于魔法师学院的固步自封，帕格决定隐居黑衣马可洛斯的故居——巫师之岛。他最锺爱的养女加米娜也打开了浪子詹姆士紧锁的内心世界，两人在星港成婚，但盛大的婚礼也引来了宵小的注意，他们通知了沙漠劫匪有一批艾尔王国的贵族要通过，却没有强调是艾尔王国的王位继承人。再加上博利克在前晚的赌局中输得连佩剑都没了，却又赢回来一身法师的行头。因而那群沙漠劫匪虽然接有格杀艾兰和博利克的指令，却没有认出这个队伍。然而由于沙暴的突袭，兵荒马乱之中博利克被当做俘虏抓走，而那群劫匪也阴错阳差地以为博利克是魔法师，替他加上了反魔法的手拷，也使得加米娜感应不到他的生命波动，误认为博利克已死，只好继续前往帝国首都，却不知博利克正被奴隶贩子横越沙漠带往凯许帝国最大的奴隶市场及一切非法交易的集散地——德本(DurBin)城。

一路上，奴隶商队中有许多不幸的俘虏都不堪缺水缺粮、失去生存希望的处境之煎熬，一个接一个地死去，博利克也险些走上同样的死路，幸好奴隶商人不堪俘虏大量死亡的损失，把濒死俘虏改采较细心的照料，博利克才能侥幸活着抵达德本城。

在奴隶营中恢复了体力后，博利克藉着一个混进奴隶营躲避追捕的别脚小贼苏力之助逃出了奴隶营，并且为了暂避风头，两人躲入了德本市长的广大住宅中，但苏力在无意间却听到……

"……白痴！如果我们早些得到消息，那么我们就会早有准备了。"

第二个冷静多了的声音说："这只是运气而已，当那个笨蛋里斯从赖夫那带来口信说有一个轻装的贵族队伍是一只大肥羊时，没有人知道这代表什么。"

"不是贵族"，第一个声音说道，他的话中含有抑制不住的怒气，"他说是王子的队伍"。

"那么今天晚上逃出的奴隶就是王子喽？"

"博利克，或者是幸运女神在和我们开一个不敢想象的大玩笑。他是我们抓来的奴隶中唯一红头发的。"比较冷静的声音说道："火王(Lord Fire)会因为王子还活着而很不高兴的。博利克如果死了，我们主子的任务也完成了，但如果一个艾尔王国的王子活着回家的话……"

愤怒的声音接道，"那么你必须保证他不会，为了预防万一，你最好连他的弟弟也……"

—摘自《血之皇子》第七章《俘虏》(Captive)—

博利克在得知这个消息后，打消了原本直接偷船回到艾尔王国的念头，改为取道海路再前往凯许首都，救自己小弟一命。在乔装改扮后博利克发现全城三大公会都在全力缉捕他，而德本市长也宣称妻子遭一名红发奴隶杀害，悬赏一万金币。博利克在天罗地网的包围下幸运地蒙混出海，却又遭到大船的追赶。两人躲入浅海闪过了巨舰的追捕，又险些沉船，两人幸运地遇上一艘开向帝国领土的商船，依据水手的传统，海员不会见死不救，两人在船上帮忙着做一些杂工，向着帝国的另一座城市而去。

另一方面，艾兰怀着失去长兄的悲痛向帝国继续前进，阿鲁沙派加急快马传来的讯息是不可为此折返，以免触怒了女皇莱卡霞，一行人沿路受到盛大规模的国宾式款待，在终于抵达了凯许王城后，艾兰一方面惊讶于皇宫的雄伟，一方面也对于凯许帝国许多不同的习惯及民情感到不能适应，女皇对于艾兰一行人的款待更是极尽奢华之能事。

在美女环侍之下，艾兰也不能免俗地接受了皇室美女玛雅(Mnya)的"热情款待"。藉由詹姆士的观察、加米娜的心灵力量、和眼线的接触，这一行人也对目前的凯许宫廷斗争有了初步的了解。女皇的长女色吉安娜(Sojiana)比较有可能承继大统，而次子阿瓦利(Awari)则与其母关系并不好，较不可能登基，但因为帝国已经连续两任女皇登基，朝中大臣皆担心若再传一位女皇则凯许帝国的父系社会将会因此三代女皇而转为母系社会，一些守旧的大臣则互相结盟，倾轧不可终日，宫廷内部派系几近分裂，有赖和各派系皆有良好关系的尼洛姆亲王(Nirome)四处折冲奔走，才得以保持表面上的平静。艾兰就在这舒适的环境中等待祝寿大典的到来。

博利克经过数星期的航海后终于抵达了一座凯许

帝国的大城市，原本像博利克这种不付船资的渡客通常要经过几次的航行才能两不相欠，但船长从博利克擅于掌舵却不会许多基本的工作看出博利克的身份不是一般的流浪汉，为了避免麻烦上身，船长早早把他两人送下了船。两人在城中巧遇佣兵古达·布尔(Ghuda Bule)为了捡一个掉落在地上的硬币而单人阻止了一辆凯许战车的前进，博利克在古达面前露了一手高超的剑术，并且答应古达若能让他加入前往凯许皇城的马车商队则会给他许多的奖金，古达运用他多年来跑商队的名气来让博利克和苏力都加入了商队，向着皇城而去。

艾兰受邀参加了当地贵族的特殊仪式，依照传统一个少年在成年时必须猎杀一头猛兽，并且终身以此猛兽的皮毛或骨头为装饰，若是失败了，则那名少年为了不使家族蒙羞会设法光荣地死去。这次他们所参加的是皇家战车队之首贾卡（Jaka）王的长子狄该(Diigai)的成年礼，狄该因经验不足而在猎杀狮子时失手。艾兰看到这个情景勾起了失兄之痛，一时冲动策马向前引开了狮子的注意力，让狄该能亲手杀死狮子，这个行动后来虽然被詹姆士斥为鲁莽，但也令艾兰得到了贾卡的衷心感谢，在这个敏感的时刻，这不啻是十分有力的帮助。

商队正在常常有许多人使用的公有道路上从法拉佛拉旅行到凯许皇城去，经过了一哩又一哩的农田，一路上似乎都平安无事。但博利克按捺不住好管闲事的脾气，出手救了举止怪异，正被三名骑马壮汉为了玩牌作弊而追杀的艾色蓝尼人奈可。博利克也为了这冒失的行为被古达教训了一顿，但在随后遇到凯许帝国士兵追查这两个逃走的奴隶时因为两人的伪装并不成功，虽然经过多方的维护，但仍然引起了疑心，连古达也被抓入牢中，眼看只要两人的身份一被核对出来就会死于非命……

"你是怎么上来的？"那扇窗户在墙上整整有八尺高，而这个矮矮的家伙也似乎没有抓着铁窗的铁条。

"别管那个了。你们想要出去吗？"

古达在博利克的脚下已经有点撑不住了，他说："这是在过去数千年来人类所说过最蠢的话了！我们当然想要出去！"

艾色蓝尼人带着更深的微笑说："那么站到那个角落去，并且盖住你们的眼睛。"

博利克跳下了古达的肩膀，一伙人走向角落并且遮住了他们的眼睛，有一个宁静的片刻什么都没有发生，突然一道震波打在博利克的身上，彷佛有一只巨手把他往墙上摔去，紧接的巨响使得他什么也听不见。他退缩了一下，缓缓把眼睛张了开来。墙现在已经整个被打穿了，牢房中到处都是粉尘和硫磺的恶臭，几个勉强站着的守卫抓着能给他们支撑的东西，其他的守卫则东倒西歪的倒在地上，很明显是被打开牢房坚硬墙壁的东西给震昏在地上不能动弹。

奈可站在四匹马的身旁，每一匹的马鞍上都有皇家陆军的纹章："我很确定他们不会需要这些的。"他一面说着，一面把疆绳交给博利克。

—摘自《血之皇子》第十二章《闪躲》(Evasion)

艾兰此时则在皇城中参加极为盛大的祝寿典礼，可说是规模无与伦比，城中的所有人民也藉此机会大规模地狂欢不夜，而各领地的领主也带着私人的护卫群集此处。在这个微妙的时刻是女皇对王城控制力最小的时间，詹姆士也藉着加米娜的帮助得知可能有阴谋政变的行动正在进行，而除了受到四周仆人的监视外，一行人也同时遭到魔法装置的窥探，行为只有更加小心。

古达因为博利克的连累也被列为通缉对象，只得跟着他们一起躲避追捕，奈可运用他花样层出不穷的百宝袋帮助所有的人乔装成各种身份。一伙人经由水路到达了凯许的皇城，古达因为无处可去，只得跟着这些在他眼中看来跟疯子没有两样的怪人一起冒险，博利克为了救艾兰一命，决定冒险进入擅闯者死的宫庭中。却苦无机会，只好采用以前詹姆士男爵混小贼时的方法，跟这里的犯罪组织连络，希望能得到帮助。但这些帮派分子不信任他们，欲杀之灭口，一群人在首都中制造了一场不大不小的混乱，最后又是藉着奈可的把戏才得以逃过一劫。

拉克莱儿在凯许宫殿中终于如愿地和女皇的长女，美艳的色吉亚娜同进同出，但却又发现她有可能涉及在克朗多发生的谋刺王子事件。随后艾兰却被女皇不顾外交礼仪急召人宫中，因为……

丢下一团皱曲的文件，这个控制拥有世界上最强大力量帝国的女人几乎要因为愤怒而咆哮了起来，她说："因为我所不能理解的原因，你的父亲把你长兄的死完全怪罪到我国政府的头上，你的父亲不安于他一国

之君的身份，不但没有和我国交涉，要求赔偿，反而选择扮演一个不堪承受丧子之痛打击的父亲，命令他手下的部队投入战场。你的马丁舅舅带着克里狄(Crydee)、土兰(Tulan)、卡斯(Carse)的卫戍部队刚刚在沙曼塔(Shamata)的东南方海岸登陆，为数五千的皇家克朗多枪骑兵和他们在当地会合了。另外根据我们的战情报告，来自沙斯(Sarth)，奎斯特(Guestor's View)，伊尔斯(Yilth)，亚本(Yabon)为数一万的步兵正在向南推进，而三千名驻守拉姆特(LaMut)的簇朗尼士兵也和他们一起行动，达克穆尔(Darkmoor)和马拉克隘口(Malac's Cross)的部队也在向同一地点进发，请你告诉我，如果这不是宣战的前奏，那么超过三万名的士兵在我国边境集结是所为何来？！”

－摘自《血之皇子》第十五章《陷阱》(Snares)－

詹姆士和艾兰对这一举动和阿鲁沙生平作为大相违背而感到大惑不解，因为阿鲁沙一向不受个人情感冲动而影响决策，况且向自己三倍大的凯许帝国动武不啻是自杀行为。两人推测可能是防备凯许帝国动武所做出的回应，但苦于和祖国音讯断绝，再加上行动受限，无法得知真正实况。而凯许王朝也因此一紧急状况召开诸侯会议，所有在城中的贵族全被召回宫殿之中，原本守卫森严的入宫通道此时也全部开放，让蜂涌而至的贵族能进入宫殿。

此时在皇城中的博利克一行人，见此进入宫中的机不可失，立刻冒充士兵及仆人进入像是一锅沸汤一样的皇宫之中。但一伙人进入宫殿之后突然响起巨大的锣声，原先的入宫通道全部被封锁，而众多的守卫也开始严密的搜索行动，奈可也发现有人用心灵力量接触博利克，为了避免行踪暴露，立即用魔法封锁了博利克的波动，奈可接下来也引开了众多的守卫，而留下博利克三人在宫中盲目地四处乱闯。

莱卡霞的长女色吉亚娜被发现颈骨折断死在房中，而原先与其形影不离的拉克莱儿男爵则神秘地失去了踪影，女皇下令封锁全宫进行搜捕。在愤怒的几乎失去理智的莱卡霞面前，甚至连外交惯例也不能保障艾兰的生命安全，遭到了软禁的命运。尼洛姆亲王要求和艾兰密谈如何化解目前的窘境；而加米娜在周遭的一片混乱中曾经短暂地接触到博利克的心灵，但随即又失去了联络。

博利克在走道上遇到了熟识艾兰的玛雅，因容貌十分相近而被误认，博利克一行人便挟持玛雅，要求他带路去找艾兰，玛雅把他们带入埋伏之中，在经过死斗之后，苏力为救博利克而不幸身亡。加米娜探知到尼洛姆亲王对艾兰意图不轨，而及时阻止了尼洛姆的阴谋，奈可运用他神乎其技的把戏带着两个重逢的王子，前往女皇面前揭发尼洛姆的阴谋。

女皇得知一向在人前扮演老好人的尼洛姆亲王竟然是阴谋的幕后主使者感到十分震惊，为了减少继位人选的争议，被艾兰救过一命的狄该则成为最适当的人选。在把凯许帝国目前最大的危机渡过后，博利克一群人回到久别的艾尔王国。古达决定到小城市去开一间小酒店，拿着领来的奖金安度余生。奈可则为了帕格留给他的一句话而去星港法师学院带给那群老顽固一些新的想法。博利克在经过这么多的历练后不再是一个少不更事的少年郎，艾尔王国不但有了一个心怀感恩的强大邻邦，同时也得到了一个成熟可靠的王位继承人。

五、国王麾下的海盗

人物介绍

尼可(Nicholas Condoin)：阿鲁沙公爵的小儿子，一出生时就一脚畸形，不良于行，阿鲁沙甚至为了他不惜破坏传统，不让他一出生就在众人前亮相。他内心一直为了众人奇异的眼光所苦恼，而变得过于内向寡言。他也继承了其父必须和黑暗势力终身博斗的宿命。

阿蒙斯·崔斯克(Amos Trask)：当年阿鲁沙的老战友，曾有一段纵横四海劫掠、不为人知的海盗生涯，现为艾尔王国皇家海军舰队司令，和尼可的祖母艾里西亚(Alicia)论及婚嫁，却在他最后一次的航行中被迫横越半个世界去阻止一项阴谋。

奈可(Nakor)：加入帕格所建立的星港魔法师学院后的确带来了相当的骚动，但最后不耐那群他眼中故步自封的老古板，奈可还是离开了。他所拥有的力量远远超过众人的想象，突然的出现是为了帮助尼可王子对抗黑暗势力。

古达(Ghuda)：不情不愿再度被奈可找来的老佣兵，因其丰富的经验，一路上救了尼可不少次。

安东尼(Anthony)：魔法师学院派至克里狄的别脚法师，只会一些简单的法术，在这趟旅程中却成为意外的帮手。

哈利（Harry）:路德兰（Lud land）贵族之子，天性开朗外向，身为尼可的侍从，替他带来不少欢乐。

卡林(Calin):半人半精灵的混血儿，传奇人物汤马士(Thomas)和精灵皇后之子，拥有异于常人的力量，此次也加入冒险的旅程。

马可士(Marcus):阿鲁沙兄长马丁之子，和尼可二人从互相敌对到在危机环伺下成为好友。

艾色兰尼人奈可，通常是各种牌技的专家，一个爱耍宝的家伙，勉强算是某一种的巫师，就古达的标准来看则是一个不折不扣的疯子，同时也曾一度是这个老佣兵冒险的伙伴。九年前，古达遇到了一个年轻的通缉犯，也说服了古达(奈可则一点也不需要说服)一同前往凯许皇城，被卷入了谋反、谋杀的政治阴谋中。那个年轻的通缉犯真实的身份原来是博利克，艾尔王国的王储，在这段事件结束后，古达带着足够的钱踏上归途，买下了这间旅社，得到了前任主人的寡妇，还有他所见过最灿烂的夕阳。这一辈子他希望再也不需要冒这样的险，但是现在，怀着一颗失望的心，古达知道他的希望可能没有实现的机会了……

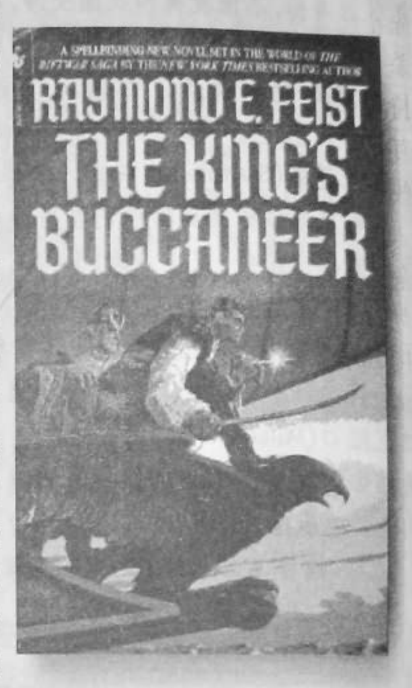
古达站在门口好一阵子，看着那逐渐消逝的夕阳余晖说道:“奈可，我会想念这里的日落的。”

艾色兰尼人一边笑着一边跳下了旁边的栏杆，背起了他从不离身的旧袋子。“你可以看到你从未去过的大洋上的落日，那里还有着壮观的景色和伟大的奇观。”他再也不说一句话，转身面向伊拉利尔(Elarial)的大路走去……

—摘自《国王麾下的海盗》序曲《会面》(Meeting)—

奈可因为预先感知到尼可的周围将会发生黑暗的阴谋，而带着古达前往克朗多，阿鲁沙正巧也想让一向内向的尼可王子去他的家乡历练一下，于是一伙人就乘着阿蒙斯开向克里狄运送补给的皇家之鹰号向北而去，但奈可坚持要先前往巫师之岛寻找帕格的踪影，帕格虽然用魔法把自己的藏身之地隐藏起来，但奈可仍然可以用他所谓的小把戏来找到帕格。

帕格热心地招待众人，并且透露他在此地也招收了各式各样不拘外型，有天赋的弟子。奈可告诉帕格尼可王子拥有和阿鲁沙一样的宿命，黑暗的事物会被他所吸引，奈可所能做的就是帮助尼可渡过这些危机。尼可和哈利则无意中看见巨龙幻化成人形的大秘密，帕格要求他们保密，并且送给尼可一个护身符，让他在需要的时候可以呼唤帕格。

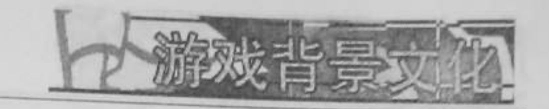


尼可到了克里狄公爵马丁的领地后，因为从平日呼风唤雨的王子身份，一下子变成马丁的侍从，一时间感到十分不适应，偏偏马丁的儿子马可士又不是十分友善，再加上尼可又和一个地方贵族的女儿阿比盖尔(AGigail)开始初恋，这对他实在是不好过。哈利的处境也好不到哪里去，马丁的女儿玛格莉特也把他整得天昏地暗。两个人在克里狄生活了一段时间之后好不容易才调适过来。这一天，马丁公爵带着他的少数随从出城去狩猎准备三、四天之后再回来，尼可和哈利当然也一起跟去。这时，克里狄这个在马丁公爵努力建设下的小镇却……

船寂静无声地沿着码头停泊着，甲板上的哨兵则在迷迷糊糊打着瞌睡。在那三名杀手经过的时候，一扇门打开了，港边旅馆最后的客人走了出来。他还来不及跨出两步就死于非命，连帮他开门的旅馆主人也遭到同样的命运，其中一个杀手向门内看了一眼，在女主人还没分辨出门口站的是不是她丈夫的时候，她就已经死于胸口上的一把飞刀。

他们将会在码头上放火，同时也毁了那些下锚的船只，但时候还不到。现在还会惊醒城堡中的人，如果这场突袭要成功的话，在堡垒大门被打开前绝不能惊动城堡的守军。

这三个杀手抵达了主要的港岸，他们经过了最后一艘停在港内的船只，同时他们也发现了这艘船的船首有动静，其中一名杀手掏出了一把飞刀，免得有人太早发出了警报。但出现的是一个全身黑衣的熟悉人影，他挥了挥手，从船首爬了下来加入了他的三个伙伴。那艘船上的守卫已经全部死了，他们继续向南前进，走到



原先小艇上岸的地方。另外两名黑衣人在那里等着。这群杀手和从下面小舟爬上岸来的另一群带着武器的人保持着距离，他们全都是一群不法之徒，毫无所谓的忠诚可言而且只有一个目标:杀人和掠夺。六名黑衣人对这些盗匪一点也没有同志的感觉。

即使是这些杀人无数的盗匪也不能不恐惧地让出一条路给最后一艘船上爬起来载着的戴着斗篷的人，他向着堡垒指了指，六名黑衣杀手飞快奔向堡垒。他们的任务是爬上高墙并且打开城门，其它的一切行动都必须要等到克里狄最后的一线防卫突破了才会开始……

—摘自《国王麾下的海盗》第六章《突袭》(Raid)—

沉睡的克里狄在深夜遭到大规模的突袭，全镇陷入火海之中，半数以上的兵力甚至在反击之前就在睡梦中活活被烧死，全镇顿成人间炼狱，只要是有所抵抗的，不分老幼男女全遭杀害，其余的则被奴隶贩子给劫走，三十年间建设的成果一夜之间全部夷为平地，马丁公爵的爱妻被残酷杀害，玛格莉特和阿比盖尔也一起被掳走。

在野外狩猎的马丁一行人一见城中火起立即快马赶回城中，但等待他们的只是遍地的死尸和四处的废墟，一群人在几近绝望的情况下尽力救助濒死的伤患。随着消息的传来，大家才惊讶地发现竟然整个艾尔王国的西方海岸几乎都先后遭到毁灭性的破坏，一些只有士兵驻守的港口也都被撤底破坏，连阿蒙斯运送补给的皇家之鹰号也差点被人毁坏。在这样恶劣的情况下尼可使用护身符唤来了大魔法师帕格，要求他利用魔法找寻被带走的人的下落。帕格成功地锁定了这些人的下落，但却受到强力魔法的攻击，帕格虽然可以击败这股力量，但这股力量同时也带来了可怕的威胁，只要帕格敢继续使用他的魔法来接近这些俘虏，他们就会被一个一个地杀害。帕格只好先离开克里狄，免得后续的攻击伤了众人。临走前将原先尼可的护身符留给魔法师安东尼，叫他在没有其它选择的情况下才能使用它，同时他也运用法力治好了尼可畸形的脚，但是帕格也告诉尼可肉体的扭曲虽然可以治好，但因为自己残障所造成的心灵伤害却必须要以自己的力量来恢复，否则他的脚永远都不可能真正治好。

阿蒙斯从种种的蛛丝马迹判断，这些劫掠者为了逃过艾尔王国海军的追缉，可能会先逃往海盗窝日落群岛，于是阿蒙斯决定重新打起已经三十年没有出现过的大海盗崔斯克的旗帜，把皇家之鹰号改装成海盗船，全体乘员通通都伪装成海盗，以便前往日落列岛。这时马丁公爵却因思念爱妻而精神恍惚，不慎摔成重伤。为了怕自己就此离开人世，他把尼可叫至床前，告诉他当年黑暗精灵南侵的真相其实只是为了让蛇人(Serpent Man－Pantathian)能够唤回它们邪恶的主人，而藏在塞散农(Senthanon)地底的生命之石则是他们真正的目标，这次的突袭也可能跟蛇人有关，马丁叮咛尼可要多加提防;另一方面精灵族也察觉到最近黑暗势力的蠢动，因而派出了他们的王子卡林(Calin)前来帮助。所有人连夜赶工终于完成了改装，立即前往日落列岛找寻俘虏的下落。

阿蒙斯虽然以海盗的身份出现在日落群岛，但因为三十年没有过他的消息，当地的海盗不愿轻易地相信他，同时阿蒙斯也发现昔日杀人越货的伙伴现在竟然因利之所趋而转成为正当商人。阿蒙斯找到了曾袭击克里狄的船长罗德(Rh－ode)，但罗德坚不承认，尼可决定用计激怒他，使他原形毕露，罗德果然中计。另一方面岛上的小贼布里莎向哈利及马可士兜售情报，并且带他们到劫掠者曾停泊的小岛上去，却发现几乎所有参与此次的人员全部都在当地被灭口;日落列岛上的所有船长得知罗德曾袭击艾尔王国都十分震怒，因为这将带来报复性的攻击。尼可王子则在公平决斗中杀了罗德，同时显露自己身份，并向各船长保证只要归顺艾尔王国就可免去刀兵之灾，海盗们答应慎重考虑，而众人则再继续照着布里莎所告知的劫掠者所搭乘的黑色巨船方向追去。

但该艘船航行方向并无任何已知之陆地，尼可忆起父王曾说过海的对岸仍有大陆，众人则依循着安东尼对玛格莉特的奇特感应而航行着。经过数月之久的航行，凭着阿蒙斯的精湛航海技术，终于快要追上黑色巨船，眼看着就可以拦截他们，却被对方施法中止了四周赖以航行的动力——风，只能束手无策看着对方远离。安东尼试着使用控制天气的法术来让船前进，但却因经验不足使法术失控，带来涛天巨浪及狂风，皇家之鹰号也因而沉没，只有少数人幸免于难，被冲到不知名的沙滩上。补给、淡水、武器全都受到了严重的损失，众人冒险登上悬崖，却发现眼前尽是一片广大的沙漠，一群人靠着古达在沙漠求生的经验才得以勉强生存下来，支撑到有绿洲的地方，再经过数天的旅行终于离开了大沙漠。

另一方面玛格莉特和阿比盖尔则被人不断地逼问有关艾尔王国的一切，若稍有不从则有囚犯会被杀害。经过长时间的旅行后，终于踏上陆地，她们四周却开始出现许多全身鳞片的生物，它们不但模仿她们的行为和口音，甚至连外形都逐渐变得一模一样。

尼可一行人却又刚好遇见了一队刚遭遇盗匪的商队，并且找到一名劫后余生的马车夫吐卡(Tuka)。吐卡的语言和凯许帝国的方言有些类似，还勉强可以沟通，吐卡告知这马车队是护送新娘给蛇河城(City of Serpent River)城主的，而现在新娘却被劫走。尼可为了在这陌生的大陆上求生存，决定扮演佣兵队长的角色，率领海难的残存者和士兵救回被劫的新娘以领奖赏。可是没想到盗匪又被灭口，并且其中有许多人像是贵族子弟而非山贼，一群人循线索消灭了灭口的人并救回了新娘，却发现派来灭口的人竟是蛇河城主的亲卫队，众人感到十分纳闷。

一行人准备前往一间河边的旅店休息，却又发现又有一群佣兵被灭口，尼可救出了二名旅行经过的佣兵，普拉吉(Praji)和凡斯洛(Vaslaw)，同时也意外找到了许多店主留下的钱财，最不幸的是竟然发现了当年受默曼德玛斯操纵的僵尸——黑衣杀手的同类，不同的只是它身着红衣红甲。尼可也了解到当年几乎毁灭世界的黑暗力量仍然在操纵着这次的事件。

尼可一群人在进城之后发现蛇河城的城主似乎意图挑起当地各族间的战争，而且他似乎只是受人控制，他的大臣，传说中的魔法师达哈肯(Dahakon)和他身旁的女人似乎才是真正的主使者。奈可深入皇宫发现达哈肯是死灵法师(Necromancer)，具有操纵尸体的能力，他还以人类的鲜血来维持自己的长生不老。幸好现在帕格仍然在和他斗法拖延时间，令他无暇它顾。但还剩下他身旁的克劳维丝(Clovis)会阻碍尼可的计划；卡林也进入达哈肯的宅院中窥视，除了发现几乎大都是弃置的空屋外并且大致上确定了守卫并不森严。另一方面尼可则请普拉吉聘请可靠的佣兵来帮忙救出俘虏，阿蒙斯则带领手下去码头抢夺船只。

奈可带着安东尼去阻止克劳维丝——多年前奈可的妻子，同样追寻魔法却走上不同的道路……

"别逼我们伤了你！"奈可警告说

她大笑起来，"你们要怎样伤害我？"

奈可指着安东尼，可怜的安东尼努力地想要停止发抖并且站直，同时他的眼泪和鼻涕也不停地往外冒(奈可刚刚用了一颗剥皮的洋葱阻止了克劳维丝用狐媚术控制安东尼)，安东尼也回头看着奈可。

"他才是真正得到黑衣马可洛士真传的人。"奈可戏剧化地说，"他就是马可洛士的儿子！"

那女人看着安东尼，"他是吗？"

奈可又很夸张地说，"安东尼，我们必须要阻止她，释放你全部的力量吧！"

安东尼点点头，这句话是奈可事先说好叫他使用腰间小包包的暗语。克劳维丝开始吟唱咒语，安东尼觉得他手上、颈部的汗毛都因为强大的魔法而竖立了起来，他知道那咒语，并且晓得她正在树立一个对抗魔法攻击的防护罩，安东尼也知道自己既没有那种技巧，也没有那种力量可以穿透这样的防护咒语。

突然之间她被包围在一层银色的光辉中，安东尼伸进袋子里拿出奈可交给他的纸制小玩意儿，并且用力掷向地板。一道浓烟冒了出来，并且快速充满了整个房间。"这是什么呀？"克劳维丝喊叫着。她再度开始吟唱另一个咒语，安东尼知道她在召唤黑暗力量来毁灭奈可和自己这个别脚法师。他热切地祈祷着奈可知道自己在做什么，赶忙打开了小包包并且用力地丢向克劳维丝。

克劳维丝停下了她的咒语并且试图去阻挡那穿过银色防护罩的小包包。它正中她的脸上，一时间她被黑色的粉末包围着。三个人都停止了一会儿，然后她打了一个喷嚏，张开嘴要发出声音，却又打了一个喷嚏。第三次的喷嚏让她的眼泪也流出来了，她剧烈地咳着，好像呛到了一样，同时又打了一个大喷嚏。安东尼也不停着打喷嚏。

那个女人试着再说话，再继续她的咒语，但她无法停止打喷嚏。奈可伸手从他的百宝袋中掏出一个布袋，用尽全力挥舞这个布袋落在她的后脑上。

她一声不响地倒了下去。安东尼用力拧着鼻涕，一边流泪一边问道："胡椒？"

奈可也打了一个喷嚏，"你不可能一边打喷嚏一边施法。我知道她如果以为我们要用魔法攻击，她一定会不提防最明显的攻击。她总是专注于大事而忽略了细节。"他算准了距离再用力打下去，"她会有好一阵子昏迷不醒。"

"你用什么打她呀？"

"一整袋苹果。我打赌那一定很痛……"

—摘自《国王麾下的海盗》第二十一章《脱逃》

（Escape）—

他们及时救出了虚弱的人质，但安东尼却发现了这些蛇人准备利用自己做为带源者把无药可救的瘟疫传到美凯米亚上，再乘机利用混乱夺取生命之石。一群人放火烧掉一切，并且杀掉所有的带源者，顺利逃上阿蒙斯夺来的船，虽然阿蒙斯也身受重伤。但尼可接管船长的职位和追兵展开追逐战，他决定一路直航回艾尔王国，在接近海岸时再把这背后带着瘟疫的船给放火烧沉，必要时甚至不惜同归于尽。

终于决战的日子到了，一场血战后，古达为了救尼可而牺牲。在损失惨重的状况下，追兵仍然被大火所击退。正当大伙以为已经击退了最后的一船追兵时，达哈肯所率领的一艘一直隐身的战船却突然现身，全船都是受达哈肯控制的僵尸，众人已无力再战，正感绝望时，安东尼唤来了帕格，帕格用巨龙的火焰解除了最后的危机。和平又再度降临了美凯米亚，只是许多爱好和平的人却再也没有机会看到美丽的日出了……

六、关于原著

《时空裂隙之战》这几本小说都是在同样的世界中发生的，前四本的剧情不但环环相扣，而且在时间上则几乎是没有中断的，所以可以视作一套完整的著作。相对来说《血之皇子》（其意乃是继承皇室血统及王位的王子，书中的True Blood则是代表凯许大帝国中具有真正皇室血统的身份）和《国王麾下的海盗》（克朗多公爵阿鲁沙在其小儿子历险归来后，开玩笑要封给他的称号）在时间上有相当的断层。《血之皇子》与《塞散农的黑暗》相距二十年，而《国王麾下的海盗》则相距近三十年，所出现的主要人物几乎都是前代主角们的子女。在三部曲中意气风发的主角们或垂垂老矣或转而退居配角的地位，连剧情之间也并没有密不可分的关系。这两篇小说的内容几乎都是在描述阿鲁沙的三个儿子经过许多不同的磨难和历炼之后摇身变成世故、成熟稳重的大人。这几部书的关系大致如下：

《魔法师——学徒》、《魔法师——大师》：发生于美凯米亚和凯拉温，簇朗尼帝国与艾尔王国持续约十年的时空裂隙之战，结束于时空之门被帕格与马可洛斯联手关闭。

《银刺》：发生于美凯米亚，默曼德玛斯第一次南侵计划被迫延后。

《塞散农的黑暗》：发生于美凯米亚，黑暗大军南侵。

此后10年间为电脑游戏《叛变克朗多》发生的时段，无重大战事。

玛卡拉喽使达拉肯，南侵美凯米亚。

此后10年间无重大战事。

《血之皇子》：美凯米亚上之凯许帝国的宫廷争斗。

《国王麾下的海盗》：发生于诺文德斯，蛇人牧师第二次阴谋夺取生命之石。

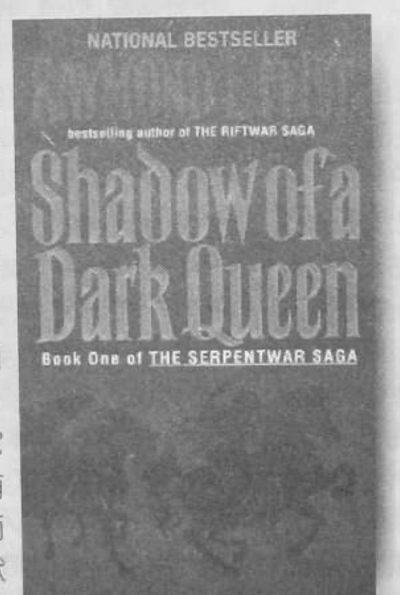
《暗后之影》、《商业巨子的诞生》、《魔王之怒》：蛇人又再度准备从诺文德斯入侵。

《王冠碎片》：凯许帝国入侵。

《血之皇子》是艾兰和博利克的成年礼，故事发生的凯许帝国在本书以前都一直只是闻声不见人的影子国家，在这本书中则第一次有血有肉地呈现在读者的面前。凯许这个大帝国有着阿拉伯帝国、奥斯曼土耳其帝国这些在历史上曾明文记载国家的影子，同样都是疆域辽阔，也都有着分歧的文化，同样的也有一些鞭长莫及的自治省。作者笔下的帝国自然环境恶劣，而民风十分强悍、热情，虽然有着女皇掌权，但女性的一般地位都不是很高。作者在此本作品中一反以往前几部中的柏拉图式爱情的叙述，这里对于许多男女之间的描写都十分的露骨。特别值得一提的是当艾兰在宫中享尽齐人之福的时候，博利克却正在沙漠中被整得死去活来，作者在这里还真是有一些独特的幽默感呢！另外《血之皇子》中其实也有蛮多份量的剧情在绕着“血统”这个话题打转，因为凯许帝国用血统来十分严格地区分人的阶级，阶级分明的程度甚至直逼印度的种姓（Caste）制度，没有纯正血统的人连居住在皇宫四周的城市中都是不被允许的，各阶级之间连流通的机会都没有，即使得以位居要职，仍然无法得到公平的待遇，所以导致帝国内部动荡不安。若是用比较社会学的眼光来看，各阶层间若是长久之间无法流动，所累积的能量不断增加，一但爆发出来对社会所造成的伤害实在是无法计算的。在小说中造成的结果是推翻政府的叛变，而现实生活中就像南非政府的改朝换代一样。由小说中看现实的生活也真的非常讽刺，明明大家都知道重要的是一个人的能力和人品，但却避免不了用一个人的种族、肤色、甚至省籍来决定要怎么对待一个人，希特勒是这样，以前的南非政府也是这样，在塞拉耶佛昔日的邻居会变成今日取你性命的狙击手。只会说印尼话，只有印尼国籍的华侨妇女会被暴民不分青红皂白地轮暴、奸杀，难道人类这个大集合底下各族群

互相排斥的状况是不可避免的吗？小说中可以给我们一个皆大欢喜的结局，在现实生活中呢？也许只有在种族主义的狂热中发挥人性光辉的德国商人辛德勒才是我们的答案吧！

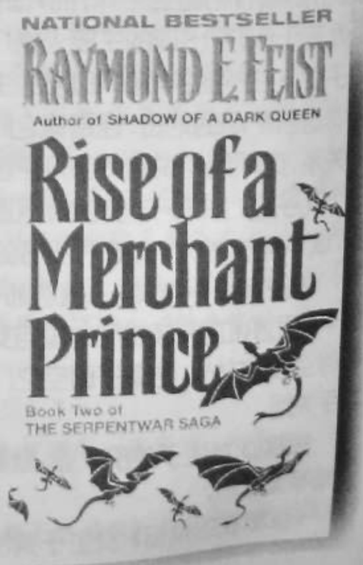
《国王麾下的海盗》则是尼可王子的成人礼，故事发生最集中的地点主要是在诺文德斯(Novindus)，一个也是在以前曾经出现过的大陆，位置则是在艾尔王国所处的美凯米亚西方，无尽之海(Endless Sea)彼端的一个比美凯米亚略小的大陆，当年帕格和汤马士曾经乘在巨龙背上，从这块大陆上进入冥府寻找黑衣马可洛斯的踪影，同时也见识到了神秘的众神坟场。而一些在遥远的过去由凡尔黑如人所创造的生物也居住在此，像虎人、蛇人等。从这两本著作都是在描写一些以前出现过，但着墨不多的地点，笔者推测这两本书背后的任务可能是要把这个奇幻世界的人文地理描叙得更加的详尽和丰富，以便能够达到一个“虚拟历史”和“虚拟世界”的基本要求。有许多地方都可以看出作者在努力为这个世界添加血肉，例如在诺文德斯竟然有精灵居住，作者给我们的解释是当年在凯许帝国的一场宗教革命，某些人不堪压迫而远渡重洋逃到这里来，这种情节不禁令人想起当年英国的清教徒乘坐五月花号来美国殖民的情景。在这部作品中在背后兴风作浪的又是蛇人牧师，因为蛇人的进化已经走进了死胡同，每一名生为蛇族的人都甘愿为创造它们的艾玛·罗达卡(Alma-Lodaka)而光荣赴死，为了使它们的女神复生，甚至不惜杀尽所有的生物，它们也才会一而再，再而三地对艾尔王国造成威胁，远自默曼德玛斯的黑暗大军南侵到这一次的死亡瘟疫都是它们在背后主导。而作者也在结局中表示，一定会有一个英雄出来消灭蛇人一族的。



串连两部作品的灵魂人物则是奈可，这个与传统魔法师=老学究=穿着长袍、莫测高深、弹指之间取人性命的刻板形象完全扯不上边的离经叛道的异类法师。他也穿着长袍，只不过这件旧得不像样的袍子千疮百孔，不知补过几回；他也莫测高深，只是没人知道他为什么会觉得冒生命危险很有趣；他弹弹指头倒从来没取过人性命，只是很有可能会变出一条大眼镜蛇或一只凯许的皇家巨鹰。在他眼中的魔法全都回归到最原始的状态，只是从自然界的一切本质中汲取能量来达到一些目的，有些时候连他自己也无法知道原因——这大概就是中国人所说的“大兵不斗，大巧不工”的境界吧！其他的法师所用的咒文、仪式、引物(Catalyst)都只不过是让这些行为复杂化的手段而已，但像安东尼所使用的控制天气的法术，奈可不知道它的原理，所以也不知道怎样去中止它。在他平日嘻笑的背后其实是一种看破红尘，“大隐隐于市”的一种洒脱，因为他的岁数跟他的外表并不相称，事实上他已经活了一般人的数倍之久，跟看着自己锺爱之人甚或子女年华老去而自己却不受影响的法师帕格其实算是同病相怜的同一类人。他所走的魔法之路是比较哲学性的，所以在他面对许多法力强大的法师时他可以利用魔法的本质击败他们，他可以用胡椒来阻止法力高强的坏蛋或用没有伤害力的木箭来帮助帕格击败达哈肯。

奈可的出现和帕格这个角色是两个很强烈的对比，帕格是个魔法的艺术家，不管他再怎么有天份，还是要等他到了大师级的地位之后才能领悟到法术原本就是没有派别之分的；而奈可则是个魔法的哲学家，一开始就洞悉到所有的魔法都只不过是耍把戏，只有耍得好与不好的差别而已。

在《蛇人之战》(Serpentwar Saga)系列中雷蒙再次展现了他笔下与其他人不同的深度。这次前三本书的主角是两名被从死牢里硬拉出来的乡下人艾瑞克(Eric)和卢(Roo)，故事则是以蛇人又再度准备从诺文德斯人侵为主轴。艾尔王国为抵抗这巨大的威胁，被迫私下训练特种部队进行渗透，试图为王国争





取足够的时间。而别号“克朗多之鹰”的精灵王子卡里斯(Calis)是这支特种部队的负责人，艾瑞克和卢就是这个特种部队的成员。在暂时成功阻止对方的入侵计划之后，艾瑞克决定继续担任特种部队的军官，协助抵抗对方再次的入侵，而卢则决定要投入商场，成为富商。第二本小说就是以卢在商场上窜起，中间夹着蛇人入侵的剧情而推展。在第三本小说中，其它空间的恶魔趁着美凯米亚大乱之时，入侵这个空间，并且变成蛇人入侵的背后主使者。在本系列的最后一本小说中，饱经战火蹂躏的艾尔王国虽然生存了下来，凯许帝国却又趁乱入侵，在蛇人部队的残党和凯许帝国的大军之间，艾尔王国必须找出唯一的生机。

雷蒙在战争上的着墨和造诣在奇幻小说的作家中可说是很少人能出其右的。在新的系列中也不例外，他不但接触了特种部队训练的这个议题，更是花了不少篇幅在描述少见的海战上。最最少见的是，第二本小说几乎把重心全部放在商场上的尔虞我诈之中，各种各样的竞争方法和诡计纷纷出笼，读者也有机会一窥艾尔王国的经济体系之复杂。这次战争的规模也远胜以往，繁华的克朗多在第三部小说中被炸成废墟，不知让多少读者为之心碎。总的而言，《蛇人之战四书》所带来的是奇幻小说之中极为少见的新体验，让读者能够从雷蒙的生花妙笔下目睹一个远较其它小说要完整的一个世界观。

七、原著与电脑上的叛变克朗多

在大家对《时空裂隙之战》这一系列小说都有了一些初步的了解之后，我们终于可以谈一谈在电脑上的《叛变克朗多》。前几年汤姆·克兰西（Tom Clancy）的作品《迫切的危机》(Clear and Present Danger)被改编成由哈里逊·福特主演的同名电影。虽然电影大为卖座，但汤姆·克兰西却对外大放厥词，表示电影改编得有失原著精神，但其实也不能完全怪罪到导演头上，因为汤姆·克兰西的小说本来就是擅长同时处理很多个同时进行的事件，这些事件发生的地点可以在地球上的任何角落，而且时间轴都非常的精确，所以改编成电影的确会很容易失真。另一部也相当卖座的《魔鬼总动员》(Total Recall)，如果有人看过原著的话会发现，所据以改编成电影的只不过是一篇讽刺意味很高的科幻短篇小说，为什么编剧可以把它改编成具有尼采笔下超人象征的电影呢？



而这也是笔者认为一个有原著做背景的游戏同样会遇到的问题;要怎样把一个在平面媒体——书上的剧情，成功搬上一个三度空间的媒体上而不失真。对于原著是不是要原封不动改成游戏，如果这样做，会不会让早已读过原著的人们失去对剧情的新鲜感，而变成只是在走一条早已知道目的地的路而已;而如果剧情删动、改变的幅度太大，不复本来面貌，则又是不是失去了原先用原著来做号召的用意，会让玩者觉得受到欺骗呢?

从移植的结果来看，这几个问题很明显被《叛变克朗多》的制作小组成功克服了或巧妙避免了。制作小组选择地不是吃力不讨好的和原著去硬碰硬，相反是以相同的人物、相同的背景、不同的时间来作为游戏的场景，一方面不让玩者有重覆之感，另一方面也不会让慕名而来的玩者有不适应的感觉。而时间是唯一不同的地方，制作小组面临了三种选择:一种是“前传”，时间设定在原著发生之前，可以把原先小说中的一些传说或神话活生生得呈现出来，缺点则是人物都不够熟悉，会让玩者有疏离感。这有点类似乔治·卢卡斯即将于1999年上映的《星球大战》(Star War)第一集（现在我们看到的三部曲是第四、五、六集)，这部电影谈的是《星球大战》中主角们上一辈的故事，包括

了帝国如何成立，旧共和如何陷落。另外一种则可以把时间设定在两本原著之间，这样的优点是时空变迁不大，很容易让玩者融人其中，问题是原著不一定留有这样的空间，而且在已知的两段故事中间要天衣无缝地插人一段，难度会大为增加。还有一种则是设定在原著最后一本结束后的时间之后，优点是可以任编剧天马行空的挥洒，但作者其实比较不可能同意这一条路，因为它有可能会妨碍到作者自己本身的创作理念和计划。

结果大家都知道了，《叛变克朗多》采用了中间的这一种方式，也算是凑巧，原著中刚好有这么一段空白的时间，就读者的角度来看原著之前联接十分松散的这一段时间，刚好成为可以用来移植游戏的一个完美的空窗。其次要再来看看的是这一段插人的剧情有没有格格不人或是前后矛盾的地方，就这一点来说，《叛变克朗多》可说是做得相当优秀。会使黑暗精灵再大规模南侵的原因是黑暗精灵们相信默曼德玛斯十年前在塞散农并未背弃他们，而只是被秘密囚禁了起来，而这次垂涎生命之石力量的则是簇朗尼帝国法师公会。曾经看过原著的玩者也会发现四个在游戏中出现的人物，除了欧文(Owyn)最后被带往法师学院外，其余三个人都被作者给巧妙地处决了，这可能是因为这些角色和作者相处的不够久，所以才会这样为了顾及剧情衔接而痛下杀手。不过因为这种作法也带给玩者一个比较接近现实的感觉——原来陪我冒险那么久的伙伴也是会死的，而不像小说中惜命如金而给人一种主角永远不会死的超现实假像。

一般的角色扮演游戏中，整个人物的个性都十分的平淡，而让玩者无法真切地和角色合而为一，当然笔者不是认为玩完游戏之后，玩者应该要知道角色爱吃什么水果。笔者一直认为日本人的这种作法实在很蠢，把春丽崇拜的偶像和最喜欢的颜色列出来有什么用？让玩者在游戏过程中自然和角色合而为一才是正途，而不是弄了一个没啥剧情的动作游戏出来，一看大受欢迎，才又突然跑出一堆硬掰出来的个人详细资料。《叛变克朗多》中有十分大量的队员之间的对话，在有重要情况发生时队员之间都会有相当精彩的对话，而从一个人说的话中，玩者也更可以了解该名角色的性格与背景，从而使得这名人物更立体化、更有生命力。就以游戏中的第一章来说，一开始出现的三个人物拉克莱儿 (LockLear)、葛拉斯 (Gorath) 和欧文(Owyn)来说：拉克莱儿在原著中原本只是一个居于陪衬角色的人物而已，给人的感觉就像一团稀薄的影子一样，连作者自己在《血之皇子》中把他处决的方式也不是轰轰烈烈的，有点像一个影子就这么被风吹散了，但是在《叛变克朗多》中玩者可以从他的战斗技能中真正感觉到他是王国中首席的剑术高手(一开始他的攻击技能确实是最高的)，也可以从他对黑暗精灵葛拉斯那种不信任几近残酷的态度中感觉到往日伤痛的记忆对他造成多大的影响(小说中拉克莱儿的初恋女友在《塞散农的黑暗》中的阿曼加古城保卫战中被黑暗大军所杀，但小说中只以“留下很大的伤害”一句话带过)；葛拉斯这个黑暗精灵可以算是雷蒙笔下所创造的最成功的人物之一，几乎从头到尾都受到冷言冷语的对待，大伙一方面因为他是个叛将而轻视他，一方面又担心他会再度背叛，连玩者也一直以为《叛变克朗多》中的叛变指的就是葛拉斯会再度背叛，殊不知葛拉斯是背负着全族尽被屠戮的血债，一路上和其他人一同忠心耿耿地冒险犯难，最后好不容易证明自己的清白，却又为了拯救大家，叫欧文把自己给杀了，这种从头到尾悲剧性的人物不但塑造得彷佛就在玩者面前一样生动，同时也是原著中所前所未见的。

《叛变克朗多》的内容精采程度甚至远远超过了作者自己的原著，就以最后结局时帕格当场格杀默曼德玛斯的一段剧情就曾令笔者纳闷许多日子，当最后终于想通是帕格为了彻底让黑暗精灵绝望所演出的戏码时，实在忍不住要为编剧的创意叫好。当然也有一些失真的状况出现，阿鲁沙从原著中的冷静自制，变成了游戏中暴君似的人物，而曾是主角的帕格在剧中的鲜活度甚至输给了一个短命的角色法师派卓斯(Patrus)。不过，就大致上来说还不至于会动摇到游戏的表现。

然而《叛变克朗多》制作小组所做的并不只是把原著搬到电脑中而已，他们实际上所做的比一个原著的读者所能够期望的还要多很多，他们对每一样物品或人物除了用美工把它表现出来之外，还用了许多的叙述来加强玩者的印象，下面就以一样物品来做例子：

Flame Root Oil(火焰树根的油)：是在艾尔王国的士兵被极低温的兵刃砍伤之后，由阿萨方(Altha Fain)所引进的，这种带有黏性的油液可以买来当作护甲的保护层。任何极低温的兵刃一但和这种棕色液体接触，马上就会回到原来的温度。

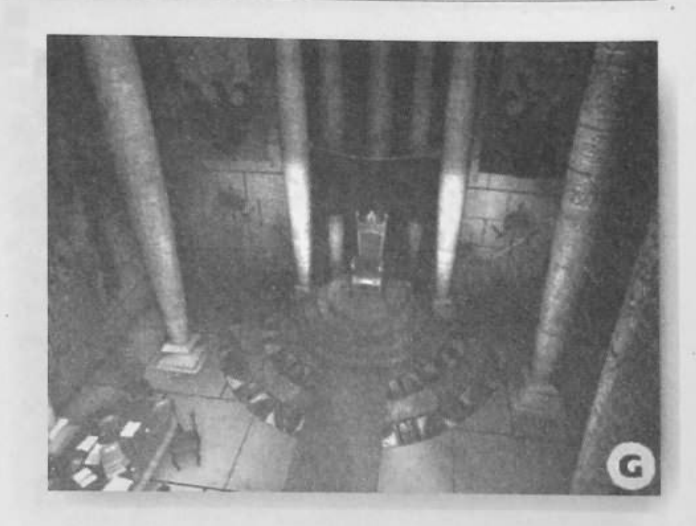
其它还有许多类似的物品都是在原著中没有提及的，像Dalatail Milk这种可以加强防御能力的饮料，游戏中告诉我们它是经由达拉——弱者守护神的牧师所祝福过的；而Kilian Root Oil则可以使刀剑更锋利；

Naphtha则可以让刀刃短暂燃烧起来。这一些的物品除了这些说明再加上使用后的效果都使得玩者可以渐渐地相信真有其事。连一些单纯的武器、护甲，游戏制作小组也不吝加以说明。另外一个十分有趣的系统是兵刃和护甲都可以经由祝福而加强他们的功效，而祝福又因各位神祇的性质而不同，像死亡女神的祝福是最强力的，因为她本来的职责就和这些砍砍杀杀有很大的关系，而Suug的祝福是最弱的，因为她只擅长医疗与洁净，这些刀兵之事本就不是她的管辖范围。



制作小组所加人的还有另一个黑暗精灵字锁的设计，这从游戏性的观点来看是十分成功的，它所提供的是一种典型的美式谜题："什么东西丢上去是白的，掉下来之后则变成白的和黄的？"答案是鸡蛋。除了可以满足擅解文字谜题的玩者之外，因为这类谜题的组合有限，所以擅解逻辑谜题的玩者也可以从造字的可能组合中试着去凑出正确的解答来。而完全不擅解谜的玩者也不会无法结束游戏，因为这些箱中所放的大部分只是一些增加玩者实力的物品，少拿了只不过会比较不甘心而已。

这款游戏其实有一点幸运之处，那就是原著小说的作者在剧本的撰写上扮演着一个非常积极的角色，这在一般改编的游戏中并不多见，大多数的作者都只是签下授权书而已，之后就对此不闻不问。雷蒙自己也曾经说过，他把游戏中所发生的一切都当作是在他的世界里发生的事情。万一出现了不相容的状况，其实受到批评的会是他，因此他主动地介入游戏的剧本编写，甚至有将游戏的内容小说化的计划。更重要的，他写作的时候的确是将游戏中所发生的一切视作正史，也因此读者们在各个段落中都可以看到作者以认真的态度提及在游戏中的剧情。甚至游戏中曾出现的"三只手吉



米"的孪生兄弟，在"蛇人之战"中也成为了克朗多下水道的犯罪组织之王。凡此种种，都让玩家或是读者感觉到一种十分新奇的感觉，游戏和小说是确实紧密的连结在一起了。这也是《时空裂隙之战》小说和游戏都一直受到非常高期盼的原因。

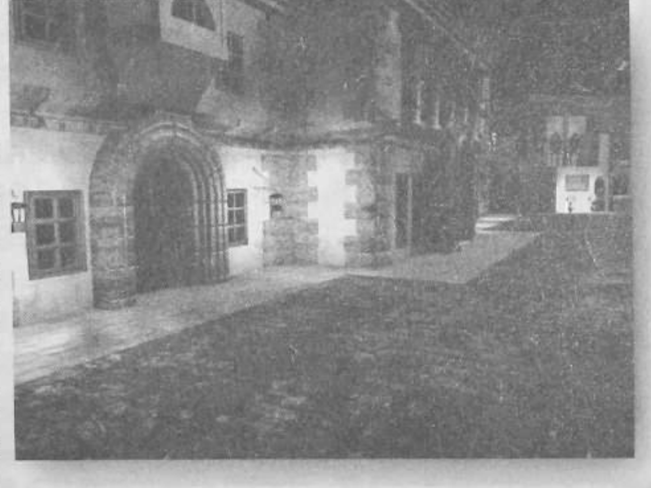
在游戏出版之后，《叛变克朗多》可以说是一帆风顺，包括"史上最佳RPG"等等的称号都落在它身上。但仿佛被诅咒一般，这个游戏的开发却一直不顺利。在推出了光碟版本(其中的许多段音乐改成音轨录制)之后，似乎就再也没有了制作续集的下文。因为Sierra本身被并购，因此在处理许多版权事宜上并不是十分积极。再加上这款游戏是长卖型的产品，甚至直到出版两、三年之后，仍然有人购买这套游戏——但这也带来了一个问题，销售的实绩并不是那么快就可以看得到的(许多游戏虽然得到好评，但不见得卖得好)。再加上DYNAMIX这个小组其实是擅长飞行模拟的，在争取游戏的制作上难免就比较无力一些。

因此，似乎由于Sierra的争取并不积极，雷蒙转而和一个名为7th Level的小公司签约，制作《叛变克朗多》的续集《重返克朗多——天神之泪》(Reuturn to Krondor:Tear of God)。一开始似乎很顺利，7th Level也公布了一些游戏的画面，看来是个画面全都预先绘制过、场景立体的游戏。而雷蒙也开始准备继续撰写《国王麾下的海盗》的续集《海盗重现》(Return of the Buccaneer)。也就是，这本小说的内容是设定在前作发生的大陆上，预先为之后的《蛇人之战》系列做准备。但是似乎由于版税谈不拢，导致雷蒙和比较小的出版社Avon签约，另行发行他的《蛇人之战》系列小说。

很遗憾的是7th Level的财务状况出现了问题，



连续出的几个游戏都没有赚到预计中应有的利润。因此，原本1996年就预计推出的《重返克朗多》一再拖延，出版日期似乎遥遥无期。另一方面，一直为了没有签下续集版权而暗自懊恼的Sierra也不甘寂寞，推出了利用《叛变克朗多》旧有界面加以改进的《叛变安塔拉》(Betrayal at Antara)，并且在网站上提供免费下载《叛变克朗多》的游戏（ftp://ftp.sierra.com/pub/sierra/demo/krondorz.exe），摆明就是造势活动。但《叛变安塔拉》一推出就让人失望不已，因为它是个徒具形式界面，没有扎实内容的游戏，也就是只有模仿到《叛变克朗多》的外貌，而没有抓到它受欢迎的真正原因。



就在大家还期待7th Level赶快推出《重返克朗多》与之对打的时候，却传来了一个令人惊愕的消息：7th Level不堪亏损，将制作《重返克朗多》的整个小组Pyro Technix转卖给Sierra公司。也就是说，在几经波折之后，Sierra还是拿到了制作《叛变克朗多》续集的权力。根据该公司所对外透露的消息指出，"天神之泪"是一个智慧之神修道院的神器，因为被海盗突袭的意外而掉落在海底。玩者将可以控制改邪归正的小贼三只手吉米、凯许的女法师Jazhara、魔法师帕格的儿子威廉、智慧之神的战斗牧师索伦牧师和法师 Kendaric。游戏预计于1998年秋季上市。

《时空裂隙之战》系列和《时空裂隙之战传奇》系列在美国的出版商都是Bantam Spectra，在国外有管道的人可以自行采购，该公司的地址是Bantam Books 2451 S. Wolf Road Des Plaines, IL60018。或者各位也可以去网络上两个最大的网络书店www.amazon.com和barnesandnoble.com订购。

时空裂隙之战（Rift War Saga）系列（Bantam Spectra出版）：

魔法师合订本（Magician:The Author's Preferred Edition）（精装：书号0－385－42630－5、22美元）

魔法师——学徒（Magician:Apprentice）（平装：书号0－553－26760－4、4.95美元）

魔法师——大师（Magician: Master）（平装：书号0－553－26761－2、4.95美元）

银刺（Silverthorn）（平装：书号0－553－27054－0、5.5美元，精装：书号0－385－19210－X、22美元）

塞散农的黑暗（A Darkness At Sethanon）（精装：书号0－385－19215－0、22美元，平装：书号0－553－26328－5、5.99美元）

时空裂隙之战传奇（Rift War Legacy）系列（Bantam Spectra出版）：

血之皇子（Prince of the Blood）（平装：书号0－553－28524－6、5.5美元）

国王麾下的海盗（The King's Buccaneer）（精装：书号0－385－23625－5、20美元）

蛇人之战（Serpentwar Saga）系列（Avon出版）：

暗后之影（Shadow of a Dark Queen）（平装：书号ISBN:0380720868、6.99美元）

商业巨子的诞生（Rise of a Merchant Prince）（平装：书号ISBN:0380720876、6.99美元）

魔王之怒（Rage of A Demon King）（平装：书号ISBN:0380720884、6.99美元）

王冠碎片（Shards of A Broken Crown）（精装：书号ISBN:0380973995、24 元美元）

《沙丘》系列纵横谈

翻译编写／北京 费江枫
整理补充／北京 明灭

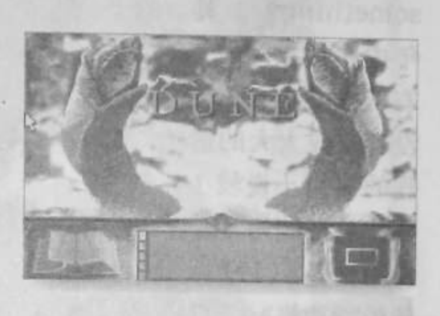
此刻，阿拉基斯（Arrakis）成为宇宙的中心，历史之轮正准备开始缓缓地转动。

—摘自《阿拉基斯（Arrakis）的觉醒》，埃如兰（Irulan）公主著—

源起

在这个时代，宇宙中最珍贵的物品是一种被称为美蓝极（Melange）的香料（Spice）。正如字面上所暗示的一样，它是调味的极品。加有这种化合物的食物或饮料会变得无比的美味，每一口的滋味都不相同，任何尝过香料的人都会上瘾，不惜倾家荡产来换取再度品尝的机会;只要一小把的香料就可以买下整颗星球。但是，具有无比魔力的调味功效并不是让它价值连城的真正原因。它真正的价值在于它能够扩展使用者的心灵能力，让有幸使用的人能够窥探未来。纯由女性组成，在幕后控制帝国运作的Bene Gesserit们需要它的力量来让成员的心灵觉醒，从而唤醒潜在基因之内的先祖记忆。独占星际航行事业的“航太公会”需要香料来让他们拥有超越空间与时间，在无垠的宇宙中定位导航的能力。而一般人则为了它能够极端延长寿命的特点而趋之若鹜。帝国为了避免因争夺这种宝贵的化合物而掀起惨烈的内战，帝国的皇帝和各大贵族们组成了称为CHOAM的公司，来处理分配香料的利润和配给。但是，真正的问题出在全宇宙中只有一个地方生产香料，一颗名叫阿拉基斯（Arrakis）的行星，因为它是一个沙漠行星，又被称为沙丘(Dune)。该星球的生态环境极度恶劣，整颗行星都是一望无际的荒漠，地表完全没有任何的开放水体。没有穿上特殊装备的人类在烈日下不出数小时就会因剧烈脱水而死。行星上不时会掀起巨大的沙暴，剧烈的程度可以撕裂最强韧的合金。即使能够克服这些问题，在沙漠中开采香料的人们仍然必须要面对最可怕的敌人——沙虫（Sandworm)，他们的长度从数十公尺到数百公尺都有，而且不怕任何种类的武器。他们对于沙漠上的震动极端敏感，只要发觉不寻常的震动，就会寻迹前来摧毁不属于沙漠的一切物体。但是，在香料的诱惑之下，即使是人命都微不足道。这就是《沙丘》故事开始的地方。

作者点滴



Dune的上帝——弗兰克·赫伯特（Frank Herbert)，他于公元1920年出生在华盛顿州的塔可马(Tacoma)小镇，曾就读于西雅图的华盛顿州立大学。如果有人当时说他会成为日后最受欢迎的小说作家之一，大概周围的人没有多少会相信。在他于1963-1964年之间以Dune树立了大师的地位之前，几乎什麽样的工作都做过。他担任过电视的摄影师、电台的播报员、潜水采蚝人、教导创意写作的老师，在美国西岸的几家报社担任过编辑和

记者，甚至还客串过精神分析家和业余的酒类学家。他的第一篇小说1945年发表于《老爷》，而他的科幻写作生涯则开始于1952年4月于《惊人故事》(Startling Stories，是科幻黄金年代的一本杂志，于1955年秋季号停刊）刊载了他的Looking for something？。其后的十年中，他撰写了二十篇左右的短篇科幻作品，却都没有造成太大的影响。他写作的短篇小说较少，其中一些作品汇编为《弗兰克·赫伯特的世界》(1970)、《弗兰克·赫伯特选集》(1973)和《弗兰克·赫伯特最佳小说集》(1975)。1970年他成为专职自由作家。事实上长篇小说的创作更适合他的兴趣和能力。赫伯特的第一部长篇小说是二次世界大战期间他在美国海军服役的时候写成的；它于1955至1956年在《惊奇》(Astounding Science Fiction，是1930年创刊至今的一本科幻杂志）上连载，题为《在压力下》，出单行本的时候题为《海龙》(The Dragon in the Sea)、《21世纪潜艇》和《在压力下》。他的第二部也是最著名的长篇小说《沙丘》分成《沙丘世界》(Dune World，1963－1964)和《沙丘的先知者》(The Prophet of Dune，1965）两部分连载于美国《相似体》杂志，并于1965年出版精装本。其实这套小说的出版并不顺利，赫伯特拿着原稿四处寻找愿意发行的出版商，却一连遭到无情的拒绝，竟然有十二个出版商拒绝出版这部作品，他们都表示这个作品太长、太过复杂，其中一个出版商的回信中还这样说："我知道我也许犯了个错，也许是十年以来最大的错，但是……"他仍然拒绝了这部作品。唯一买下《沙丘》版权的竟然是Chilton出版公司——一家印发了极多操作手册的出版商。这本小说在没有广告的情况下一推出，立刻获得了当年（1965）第一届星云奖(Nebula Award）的最佳小说(Best Novel)，同时也得到了科幻界另一大奖雨果奖(Hugo)的肯定。但是该书平装本稳定销售累计一百多万册决不是因为它取得了上述殊荣。

随后赫伯特又创作了一组互不相关的长篇小说——《目的地——真空》(1966)、《海森伯的眼睛》(1966)、《青春的大脑》(1966)、《天堂创造者》(1968)和《圣罗格壁垒》(1968)，其后是《沙丘救世主》(1969，曾连载于《银河》杂志)。此后他创作了《替罪之星》(1970)、《捕捉灵魂的人》(1972)、《创造神的人》(1972）和《赫尔斯特罗姆的蜂箱》(1973)。但是，直到《沙丘的孩子们》(1976）成为精装本科幻小说的第一部畅销书，赫伯特才完全确立了他的地位。随后他把《沙丘》的电影制作权卖给五位大名鼎鼎的制片人，酬金据传为一百万美元。《沙丘》系列的第四本《沙丘的神皇帝》(1981）巩固了赫伯特的声誉，使他成为科幻领域最成功的作者之一。他与比尔·兰塞姆合作的两部长篇小说《多萨迪实验》(1978）和《耶稣事件》(1979）以及他的《图解沙丘》(1978）在最后两部《沙丘》长篇小说之间出版。然后，出了《沙丘》系列的最后两部长篇《沙丘的异教徒》(1984)和《教士会的礼堂——沙丘》(1985)。

我们最后看到的《沙丘丛书》(Dune Series）是六本一套的科幻小说集，它们包括了:《沙丘》(Dune，1965)、《沙丘的救世主》(Dune Messiah，1969)、《沙丘的孩子们》(Children of Dune，1976)、《沙丘的神皇帝》(God Emperor of Dune，1981)、《教士会的礼堂——沙丘》(Chapter house:Dune，1985）和《沙丘的异教徒》(Heretics of Dune，1986)。后来，曾一度有人猜想弗兰克·赫伯特会续写它的第七部小说。此外，他的儿子布莱恩·赫伯特（Brian Herbert）和凯文·J·安德森（Kevin J. Anderson）也一起打算为《沙丘》写三部续集。但时至今日，任何有关《沙丘》续集出版的消息都未曾出现，在公元1986年2月11日，《沙丘》的传奇随着



一代大师因胰脏癌的去世而划下休止符，但不知是否《沙丘》系列科幻小说真的就此要画上一个完整的句号。

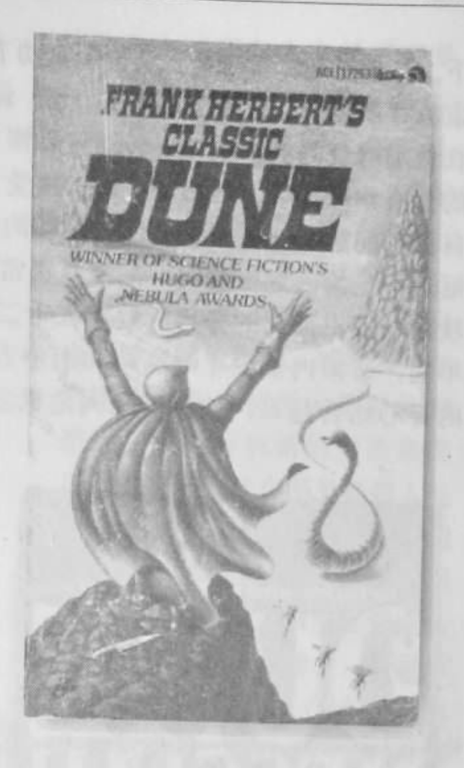
在《沙丘》系列小说出到第四部时，它终于被搬上了银幕。迄今为止，共拍摄了三个版本以《沙丘》为名的电影。最早的一部完成于1984年，长约2小时30分；第二部是在电视网上最有名的那部，导演是大卫·林奇（David Lynch），长达4个小时，里面增加了在第一部中所没有的场景；第三部则不太成功，似乎只是第一、二部的大拼盘。大卫·林奇所导演的沙丘魔堡当年于美术设计上曾经获得极佳的好评，不过，笔者在这里提供读者可能不知道的一个幕后秘密——当年H.R.极格(H.R.Giger)，也就是异形（Alien）、黑暗之虫(Darkseed)、异种（Species）的美术设计者，以有机机械（Bio-mechanical）画风出名，曾经受邀为沙丘魔堡进行美术设计，但是不知道为何最后的合作关系并没有达成，很遗憾不能够欣赏到诡异画风下的沙丘风格。

另外，在集卡游戏界（CCG, Collection Card Game）中极为出名的两个团体“Last Unicorn”和“The Five Ring”也在今年七月合作推出了一个集卡游戏，为数三百张的“沙丘魔堡：风暴之眼”(Dune: Eye of Storm)。故事是从大卫·林奇的电影所改编，准备让玩者扮演帝国中比较弱小的家族，在香料的开采权上勾心斗角，一方面设法在CHOAM中发挥影响力，一方面试图开采大量的香料，并赢得议会中的投票权。玩者可以和包括保罗、哈肯尼、皇帝等等结盟。据资料显示，此游戏在美工和游戏度上都有相当高的评价，当是集卡族的新宠。

小说篇

沙丘

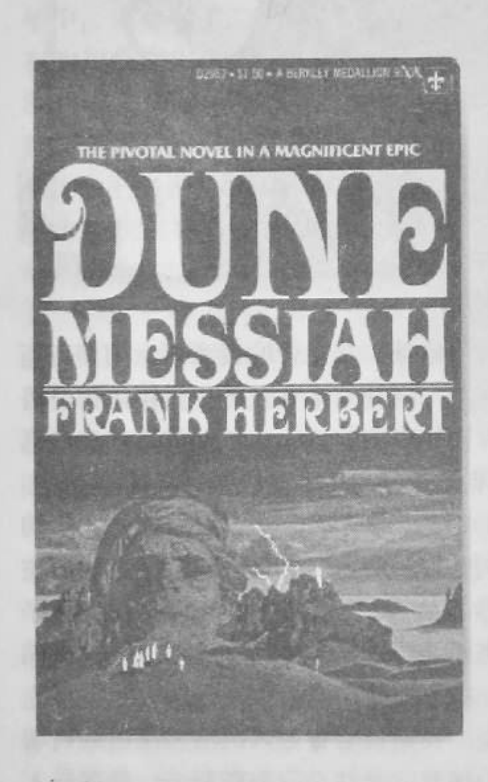
那是一个遥远的未来世界，人类的文明是由帝国、垄断恒星间运输的宇宙协会、掌握行星领土的领主共同支撑。沙丹四世是已知宇宙的帝王，他凭借索多长突击队控制着帝国，使反抗势力不敢妄动。李托亚崔迪公爵是沙丹四世的表弟，因其势力威胁到帝王而被送到了荒凉的沙的行星——凯勒丹。当地出产一种神秘的香料，由于可以医治“老人病”而成为帝国的最大财源。它为什么这么重要呢？因为太空飞行员经受长时间的孤寂，反应力会下降，甚至得老人病，为了维持星际运输，香料是必不可少的商品。控制凯勒丹大部分香料开采工作的哈肯尼家族，在皇帝的授意下意图消灭亚崔迪家族。保罗·阿特雷德是莱托·阿特雷德公爵的儿子，阿特雷德家族的继承人。他的母亲杰西嘉是加西特姐妹会的元老，保罗在姐妹会的训练下，具有了强大的能力。保罗15岁那年，已知宇宙的皇帝为了控制香料，命令阿特雷德家族去占领阿拉基斯行星（沙丘）。阿特雷德公爵战败自杀，其子保罗和母亲杰西嘉逃到沙漠中请求土著人——费瑞曼人的保护。由于在费瑞曼人中流传的倍内盖世立特教派的传说，长期被哈肯尼人统治和压迫的费瑞曼人因此认为保罗就是沙丘的弥赛亚——费瑞曼人传说中的救世主，认为古代的预言终于变为了现实。于是保罗开始领导费瑞曼人为自由而战。利用他的预知能力和费瑞曼人的帮助，保罗直面弗拉迪米尔·哈肯尼男爵强大的武装力量和狡诈的阴谋，这无疑将导致保罗与皇帝和他的精英卫队——表面上不可战胜的沙杜卡的激战。在沙漠的生活中，保罗娶了费瑞曼姑娘加妮，并将亚崔迪家族的科学技术传授给费瑞曼人。最终，保罗控制了香料，并组织费瑞曼人向全宇宙进行圣战，获得帝国的绝对权力。



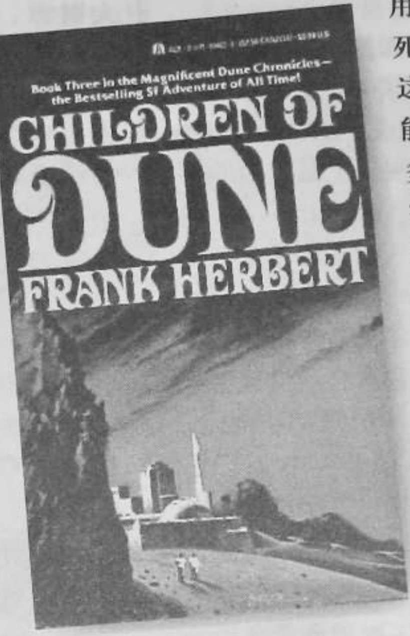
沙丘的救世主

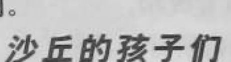
保罗率领的费瑞曼军团在推进圣战，从保罗推翻帕蒂沙皇帝的统治开始算起已经有十二年了，人类世界最终完全被统一在玛德提夫的宗教政治之

下，从那时起，费瑞曼人费德金发动了一场狂热的宗教斗争运动，这几乎毁坏了一切。保罗不安地坐在他那尊贵的皇位上，不断地与恐怖的预言作着斗争，因为他不愿意接受自己不能够改变将来必将陷入困境的厄运，他为使这极端的混乱恢复正常秩序在做出最大的努力。然而在十二年间，帝国内部发生的腐败和旧势力的野心结合起来，使保罗陷入危机之



中。保罗的姐姐阿丽雅此时正象圣徒一样受到人们的膜拜；但当她成年后，也遭遇到了朋友的背叛和敌人的骚扰。值此之际，从特雷拉克苏来了一个天才，保罗知道这可能会导致他的灭亡。这个名叫哈伊特的天才，是由他死去的老师和朋友当肯·爱达霍的细胞克隆出来的。保罗无法拒绝，只好谨慎地迎接他的到来。当他的预见力逐渐向他提示一个令人恐怖的未来时，他试图改变这一切，但他的选择只有导致更加可怕的结局——即全人类的灭亡。自始至终，密谋反叛者都怀着不可告人的目的，他们计划毁掉阿特雷德家庭，从而可以永远地控制香料的生产。在这场斗争获得胜利的时候，保罗失去了预知能力，并且在战斗中失去了视力，按照费瑞曼的传统，他一个人独自踏上了去沙漠的旅程。他的作用就以这最后的行为完结了，人类的进程又面向理想的未来。看到这个结尾的读者将会懂得，个人的决策怎样才能成为全体人民向所期望的未来前进。保罗的预知能力在他为了逃避可怕的未来而做出的决策中曾经发挥着一种决定性的作用。这样，第二部以暗示保罗的死而结束。但在最后，保罗说了





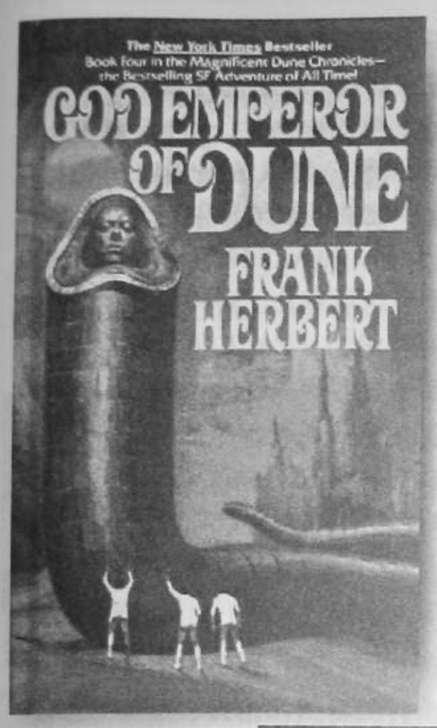
这样一段话："在这个宇宙之中不能得出答案的问题还有许多……"这暗示着个人的生死和宇宙间更大的关联，而答案要到第三部《沙丘的孩子们》中才能找到。

沙丘的孩子们

在保罗不在的时候，他那年轻的孪生子——莱托二世和加尼玛，也就是狮子王座的继承人，必须要掌握宇宙航行，要么控制它们，要么毁掉它们。向上追溯多少世纪，无论是男是女，在他们古老的记忆中，保罗他们这些人是自从有帝国以来活得最久的生命，但他们看上去就象小孩子一样，甚至连与他们最亲近的人也不知道这是为什么。现在，摄政王阿丽雅在与敌人努力斗争时感到有些无助，她无法利用香料来毁掉过去一直萦绕在祖先记忆中那罪恶的对手。为了保住她兄弟的王国、她尊贵的皇族地位以及自己的安全，阿丽雅也必须和那些憎恨她的人作斗争。女教士杰西嘉又一次为加西特姐妹会学校作出了巨大的牺牲，她从卡兰丹返回了阿拉基斯，甚至连她自己也不清楚这次行动的动机是什么。另外一方面，莱托和加尼玛也有着自己的计划，他们相信莱托的黄金通道是拯救人类的唯一办法。因此，当莱托出去寻找黄金通道时，加尼玛的任务就是守住他兄弟这个惊人的秘密。

沙丘的神皇帝

三十五年后，莱托的梦想终于变成了现实。整个世界的人们都希望从莱托的黄金通道下获得自由，而忽略了它所带来的好处。反抗尽管很强烈，但由于莱托二世垄断了香料的生产，他还是有足够实力来为自己雇佣军队去镇压这些人。沙丘的帝王莱托二世一直进行着独裁统治以保住他的皇位，他希望能够一直活下去等待最终目标的实现。然而当拥有难以猜透的历史的伊克斯人大使——美丽的维伊·诺里到来时，莱托的牺牲成了一种折磨。由于



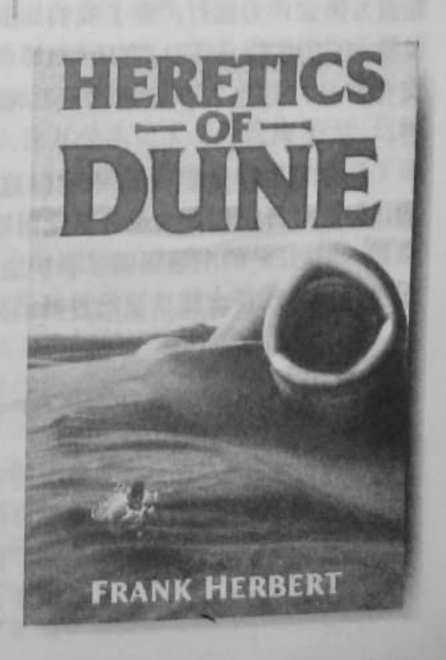
自己接受了加西特姐妹会学校的教学课程，莱托带领着具有阿特雷德家族血统的成员努力实现他的计划。希奥娜，一个反叛的女人，可能会成为一个使他的计划能够实现的阿特雷德家族成员。在私下里，通过别人的帮助，她密谋毁掉莱托并且结束他沙丘帝王的统治。当希奥娜的命运开始逐渐影响莱托的黄金通道时，全人类的未来也等待着一个未知的结局的出现。

教士会的礼堂——沙丘

达尔维·奥得拉德终于成了她那些身处囹圄的姐妹们的头领。当加西特姐妹会学校的人们谈到令人尊敬的马特雷人，把她们称作"长夜的娼妓"，因为她们在寻找加西特姐妹会的秘密时不断毁掉了已知的一切。在隐藏到查普特豪斯行星上之后，奥得拉德和她的姐妹们等待着巨大的沙虫出现，这些沙虫是由一位非常年轻而且受人尊重的女教士希亚娜饲养的。但是，奥得拉德知道她们等不及了，她从被逮住的马特雷人和穆尔贝拉人那里获取了一些含混不清的线索，并制定了一个拯救她的世界和她的姐妹们的计划。这个计划十分曲折、充满了智慧和危险，这只有阿特雷德家族的另一个成员迈尔斯·泰格能够将其付诸实施。但是奥得拉德的姐妹们并不十分相信她，她们害怕她象她的祖先杰西嘉——那个有缺陷的加西特姐妹会人一样。结果奥得拉德私下阐述了她的计划，并且只有她的姐妹们知道。但这个计划的缺点也很大，弄不好会破坏她们姐妹之间的关系，甚至即使成功了，也可能使得奥得拉德被永远打上背叛者的标记。当奥得拉德隐藏了她的秘密时，迈尔斯·泰格也隐藏了她的秘密，可最危险的则是希亚娜也正是这样做的，她的自由对所有人来说可都是一个威胁。

沙丘的异教徒

时光再一次向后跳跃，自从莱托·阿特雷德登上狮子王座已经有一千五百年了。从那时起，想从沙丘帝王的压迫下获得自由的呼声随处可闻，随后到来年的饥荒时期更使得人们只能到遥远的宇宙寻找新的行星来做自己的家园，并在那里播撒人类的种子。正是在这个时期，他们那些充满恶意的后代打算返回帝国。这些人认为只有征服全人类、毁掉加西特姐妹会、更重要的是控制香料的生产才能使他们得到满足。此时，两位阿特雷德家族的后代，达尔维·奥得拉德和迈尔斯·泰格为拯救整个世界站了出来。他们得到了一位十一岁的"老男孩"的帮助，而后者是由在沙丘世界中非常受人喜爱的当肯·爱达霍的细胞克隆繁殖出来的。当这两个人，也就是充满传奇色彩的希奥娜的后代，正在按自己的计划行事时，一个从过去传来的不安的声音



告诉他们，如果他们不具有高尚的意图那他们什么都得不到。为了从他们那贪婪、颓废的敌人手中夺回属于自己的世界，他们必须大胆改变人们过去所相信的一切，即使可能被打上异教徒的烙印也在所不惜。

个人的观点来看，其实除了第一本小说Dune之外，其它的续作都不尽理想。因为赫伯特的写作风格受到记者、编辑生涯的影响极深，他的著作中要讨论的主题，诸如生态、政治、预言、宗教，往往会被过于复杂的剧情和描述给掩盖。即使读者事先知道赫伯特所意欲讨论的主题，也通常无法在千头万绪的故事中找出真正的主线来。

游戏篇

到了90年代，《沙丘》被做成了游戏，这就是《沙丘魔堡》(Dune)。这是一部根据小说和电影改编的DOS下的冒险类游戏，由Cryo-Interactive制作、Virgin发行、第三波汉化。1993年，Westwood以迅雷之势推出了全新的《沙丘魔堡Ⅱ》(Dune Ⅱ)。真正喜欢玩即时战略类游戏的玩家们恐怕没有几个不知道《沙丘魔堡Ⅱ》这部游戏的。的确，作为即时战略类游戏的鼻祖，它当时曾迷倒多少玩家，尽管它与现在的即时战略类游戏比起来有那么多不足。时至今日，此游戏仍以其新颖的操作方法、逼真的战斗效果、特殊的任务设计在战略游戏中拥有里程碑式的地位。事实上沙丘系列产品在西方国家广为流行，除了我们知道的小说和游戏以外，还有电影、MUD、音乐CD等多种涉及沙丘的文化产品，这也为沙丘迷的藏品增添了丰富的内容。

人类的生存是以改造环境以适应自己为基础的，但这个行动往往会过分强化而导致其它生命的衰亡。《沙丘》的主题强调了维护生态环境的意义，虽然环境的改善会使贵重的香料消失，但一个绿色的星球比什么都重要!

沙丘魔堡

《沙丘魔堡》大体上是根据第一部小说《沙丘》而改编的，但在情节上有了很大的改动，很多地方与原著大相径庭。其实这样也挺好的，玩家们更愿意在游戏中遇到意想不到的事情，而不愿循规蹈矩地按照大家都很熟悉的路线发展下去。虽说是战略游戏，但加入了不少故事情节，玩家要在剧情模式和战略模式之间进行切换，故事的发展不仅要击败敌人，还需要达成某些固定条件。《沙丘魔堡》在小说的基础上加以调整，将战争限制在凯勒丹行星，最后也是以保罗建立亚崔迪帝国而告终。它在传统战略游戏的基础上加入了冒险情节和真实时间，这在当时可是个新玩意儿。游戏一开始，玩家扮演的是保罗·阿特雷德（Paul Atreides），你首先要做的就是拜访费瑞曼人（Fremen），逐步赢得他们的信任并建立起良好的政治基础，然后必须雇用费瑞曼人去采集香料定期送到国王那里以满足他的需要，剩余的香料用来从走私者手里购买各种装备。最后，你可以训练越来越多的费瑞曼人让他们去攻击你的竞争对手哈肯尼（Harkonnen）而不仅仅是采集香料。作为保罗，玩家必须到很多地方与不同的人物进行对话，请他们做事或给他们东西；而在策略方面，你需要派费瑞曼人去不同的地方做不同的工作，起初你是亲自向他们下达命令，而后来则是通过心灵感应就行了。总而言之，《沙丘魔堡》还是一部很好的冒险类游戏。



战略要点：初期，保罗根本没有能力发动战争，只有开采香料以应付沙丹大帝的要求。拥有足够的实力后，保罗才能发动战争。到后期，不仅要维持香料的开采、进行战争，还要对星球进行绿化，保罗的能力也逐渐提高，从一开始只能面对面地下命令，到最后用心灵感应可给星球任何地方下指示。注意，保罗外出时，城堡会用遥感来通知他有什么大事。一旦大帝索要香料，应立刻回城堡，在通讯室与通讯官谈话后可送出香料。若超过时限，大帝会派兵攻打，此刻的保罗再强也只能不战而亡。而强化部队是必要的，除让葛尼哈莱克对部队进行训练外，还应购买强力武器。游戏最后一战中必须使用核子武器，只能从敌人手中夺取。对敌战争的战略方针：集中优势兵力，各个击破。总之，战略部分并不难，只要时刻注意部队的行动，不让他们闲着，就可轻易过关。

故事流程：游戏开始时，保罗身处李托亚崔迪家的宫殿，这时应驾驶小飞机前往宫殿附近的洞

窟。在那儿可说服一队费瑞曼人来帮自己开采香料。在葛尼哈莱克的帮助下，保罗找到了蒸馏衣。接着他又说服了一支探矿队为自己工作。在宫殿中，母亲告诉保罗，邓肯艾德荷已经到了。通过他和新找到的一间通讯室，可以与沙丹四世建立联系。一切似乎都走上了正轨，保罗到各个洞窟去说服费瑞曼人的首领，以扩大自己的实力。在这一过程中，保罗结识了丈夫死于哈肯尼人之手的海拉，并通过她认识了费瑞曼人的领袖史帝加。但不幸的是亚崔迪公爵在与哈肯尼人的战争中死去，保罗为了保护自己，开始寻找出售武器的村落。在史帝加的指引下，保罗找到了费瑞曼的女祭司加妮。接下来是游戏中唯一的一个难题:加妮不愿帮忙，这时只要和她单独到沙漠中谈心，便能得到她的爱情与帮助。但海拉离开了保罗，回到了自己隐居的洞窟。在加妮和史帝加的帮助下，保罗成功地从村落中买到了波音枪等装备（用香料交换）。由于杰西嘉在宫殿里发现了一个有绿色植物的房间，保罗有了绿化沙丘的想法。加妮带保罗去见自己的父亲——科学家派达特奥恩。有了派达特提供的球茎，保罗便派遣费瑞曼人开始了绿化沙丘、收集水份的工作。不过水份会使香料减少，所以只宜在开采过的地区进行绿化。其间保罗的感应能力不断提高，终于可以喝下费瑞曼人的圣物——生命之水了。这样保罗的能力就可以达到和全球的费瑞曼首领通话了。由于这时加妮突然失踪，所以保罗由开采香料转为与哈肯尼人全面作战。救出加妮后，保罗要占领除哈肯尼家族宫殿外的全部敌方据点。此后保罗只要将所有朋友集中在一起，并派遣拥有核子武器的部队，摧毁哈肯尼宫殿的原子防护层，取得最后胜利。





沙丘魔堡II

1993年，一部划时代的游戏诞生了，这就是《沙丘魔堡Ⅱ》。这是一部与前作大异其趣的游戏，它是真正的实时战略类游戏，由Westwood制作、Virgin发行。玩家可以从阿特雷德家族（House Atreides）、奥多斯家族（House Ordos）或哈肯尼家族（House Harkonnen）中选择一个家族来进行游戏。游戏开始时，玩家拥有一个基地，此外还要造香料厂并派香料车去采集香料，然后将香料转换成钱来购买所需的建筑或军队。接下来就是派军队去与敌人作战，这也正是实时战略类游戏吸引人的地方之所在。游戏难度稍大，这对磨炼玩家意志力和耐力是大有好处的，难而不繁，其乐无穷。它最吸引人的地方是每完成一个任务，你就能拥有一件更新式的武器，引导你一步步走向成功。当玩家将游戏打穿之后，还可以选择其它的家族进行游戏。此外，《沙丘》还有在网上的MUX和MUD版本，这在国外也是很有名的。



《沙丘魔堡Ⅱ》的改编比一代大得多。一代有室内剧一样的柔和气氛，而二代变得更加血腥更注重过程而忽视情节，它将故事简化为家族之间的争霸战争，淡化了原著中对人和宇宙哲理的探讨。不过它所运用的即时探测战斗界面为众多游戏所模仿，甚至树立了一种即时战略的典型范例，余波及今几成霸主之势……后来还推出了Sega CD的版本。Westwood当时还承诺要制作《沙丘魔堡3》，并且在其中加入连线对战的功能，但是后来这种承诺不断跳票，成为游戏史上的大悬案。随后又过了一段纷扰的时间，大伙几乎忘记了《沙丘魔堡3》这档子事，随后Blizzard利用《魔兽争霸》抢走了即时战略的锋头，Westwood立刻推出了《C&C》应战，这才一解《沙丘魔堡Ⅱ》迷心中的谜团。原来Westwood在《沙丘魔堡Ⅱ》的大受欢迎之后，证明了自己程序能力的高超，同时也察觉到《沙丘魔堡Ⅱ》带来的好评已经可以让他们不再需要多花钱来购买Dune的版权和名气再加上如果继续利用赫伯特的著作，势必在设定上会受到





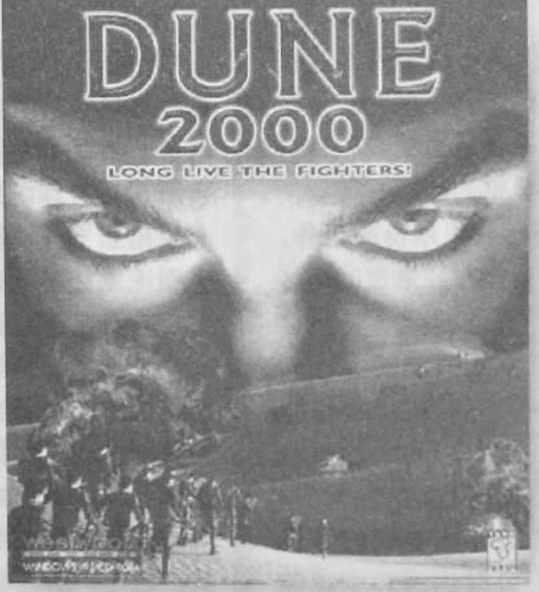
很大的限制。因此在经过多次的评估之后，决定放弃《沙丘魔堡3》，重新利用全新的设定来开发《C&C》这套游戏。至于日后的《魔兽争霸2》创造性的模仿《沙丘魔堡Ⅱ》，以及《黑暗帝国》又创造性的模仿这两个游戏的优点，这些战略游戏的斗争历史，就是另外一段故事了。



沙丘2000

这场为争夺帝国统治而拼死相争的宇宙大战何时结束呢？让我们看看人气大作《沙丘2000》（Dune2000）吧。

其实有不少国内玩家可能只听说过《沙丘魔堡Ⅱ》，而并没有亲手玩过（现在就想玩估计也很难找了），但不用着急，它的下一代《沙丘2000》就要推出了，无论在画面、操控还是在连线游戏等方面都有很大的改进，所以一直盼着能玩一下《沙丘2000》。



《沙丘2000》具有《命令与征服》式的游戏控制方式，而且更易上手，高分辨率的画面让你感到沙丘世界前所未有的真实，看来Westwood心里很清楚《沙丘魔堡Ⅱ》在游戏发展史上的重要地位，也对若干年后重新创作《沙丘魔堡Ⅱ》充满了信心。即使现在来看，这款游戏还是具有许多优点的，只是今天的标准已经提高了许多，需要对它进行较大的改进。《沙丘2000》将具有以下一些新特色：全新设计的游戏界面采用了《命令与征服》的快捷操纵方式、可以定义“热点”地区的设计使你从容不迫地指挥战斗；重新绘制的靓丽的高彩画面描绘了前所未有的细节、动态的即时光影、半透明的黑雾、导弹尾迹、以及采用了粒子系统表现的爆炸效果令人叹为观止；仍然是三个原有的种族可选，每个种族重新设计的9大任务都使用新的字体重新编写；游戏任务采用新拍摄的电影过场镜头介绍，震撼的艺术效果使每一次战斗更加具有戏剧性，也创造了更加真实的游戏环境；保留所有的《沙丘魔堡Ⅱ》中的角色，增加了工程师，并且各种颇具特色的任务中还安排了雇佣兵、走私者，增加了游戏的趣味性；允许玩家向作战单位下达多个指令，并组队执行特殊任务，增加了若干功能，比如雷达能够探测并显示飞机、可以修理或卖掉建筑物、特种部队可以进行偷窃和破坏等等；支持LAN和Internet多人游戏模式。

在《沙丘2000》中你必须记住武力与效率的平衡是胜利的关键，你要在保证自己生产的同时设法阻止敌人生产香料。另外，除了敌人还有巨大的沙暴会吞噬你的部队，贪婪的CHOAM会阻止你生产香料，而沙丘的君主也会帮助你的敌人——这些都需要你的注意！已经有三个种族抵达沙丘欲取得王权了，不论是高贵的阿特雷德、狡诈的奥多斯还是邪恶的哈肯尼，都需要你具有超凡的领导能力、灵活多变的用兵战术和英勇无畏的强大军队才能稳坐王位，获取最多的香料并且统治整个沙丘。

背景篇

阿特雷德家族

阿特雷德家族（House Atreides，在一代的游戏中台湾译为亚崔迪）是一个高贵的家族，他们的祖先是希腊神话中的迈西尼（Mycenae）王阿特留斯（Atreus）。在《沙丘的孩子们》中，就在阿丽雅（Alia）要被哈肯尼家族的男爵打败之前，一个声音对她大喊，其中一句就是，“我，阿加门农(Agamemnon)，



你的祖先，要你听着。”这使得我们可以确信阿特雷德家族是希腊神话中迈西尼的阿特雷德家族的后代，而建立家族的正是阿特留斯。他的儿子，阿加门农则是特洛伊战争中希腊军的将领。阿特雷德家族居住在卡拉丹（Caladan）星球上，由于高贵的血统，他们成为星球的统治者。

奥多斯家族

奥多斯家族（House Ordos）的历史则充满了神秘和迷信。其实，他们的历史可以追溯到泛伊斯兰组织的破裂和波斯人逐渐对诺瓦拉（Novara）的占领。这伙人在合作治理的欺骗下，帮助真正幕后的操纵者罗斯安南（Rossannan）财团占领了诺瓦拉，后者正是想利用宗教信仰者的狂热来达到他们殖民的目的。但是，由于这种宗教信仰者寻找自由的幻想和资本家想获得大量劳动力的野心，使得他们两者的合作是不会长久的，并且最终以失败而告终。许多诺瓦拉人想回到自己的故乡，但也有一些想继续留在诺瓦拉星球上温暖的地区以适应这里的环境。罗斯安南财团希望更多的诺瓦拉人住在极地地区为他们采矿，因为这里有大量的矿藏。诺瓦拉人提交了一个计划，由于极地太冷，不适于居住，所以要在温暖的地区提供足够的临时居住地，并且要提供大量的地下基地以方便从极地地区运送矿物。但是这个计划被贪心的罗斯安南财团拒绝了，他们认为这样会加大开支。诺瓦拉人忍无可忍，终于决定暴动。他们占领了罗斯安南财团的地下基地并抓住了他们的工程师及工作人员。罗斯安南财团当然不会答应，他们雇了一群白人雇佣兵去重新占领星球夺回财产。经过很长时间的苦战，雇佣兵们完成了任务，夺回了诺瓦拉星球。但他们并没有把罗斯安南财团的财产还给他们，而是决定在诺瓦拉星球上建立自己独立的国家。最后，奥多斯家族就这样形成了。

哈肯尼家族

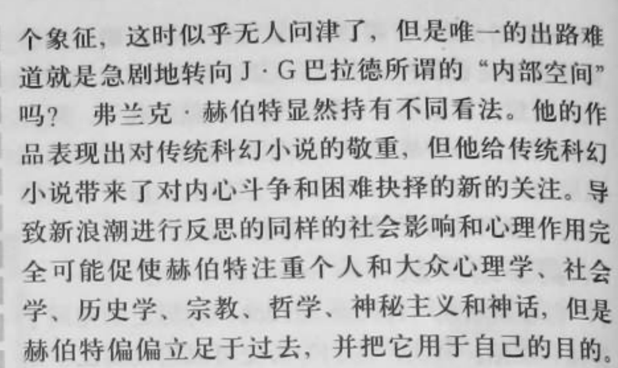
在《沙丘》的世界里，哈肯尼家族（House Harkonnen）总是与贪婪、强权、狡猾和背叛联系在一起的。的确，看过小说的人无不有此体会。他们是行星上最有实力也是最有钱的家族，多少代他们一直遵从皇帝的命令掌管着阿拉基斯（Arrakis）行星，也就是三个家族发生战争的地方，这个星球上唯一的特产就是香料。星球上的大多数人都不知道香料的重要性，他们只是用那香料去购买能源或维持生计。而哈肯尼家族控制着香料的生产以及储备，这样他们的财富自然多得无法估计。在这个星球上别的家族是通过信任和慷慨来领导人民，而他们则是靠恐怖和权势来控制人民的。哈肯尼家族对他们统治下的居民仅比为他们服务的奴隶好一点。其实，哈肯尼家族老家是吉艾迪主星（Giedi Prime），一个被工厂排放出的烟雾笼罩着的资源枯竭的行星。在行星的首都哈尔科（Harko）隐约可见一个蓝色的宫殿，这就是家族的统治者弗拉迪米尔·哈肯尼（Vladimir Harkonnen）男爵。他是一个令人作呕的人，那肥胖的身躯一般人的腿肯定是无法支撑起来，更不用说走路了，而他通过一种反重力装置才将自己臃肿的身体撑了起来。哈肯尼家族别的成员都住在凯特恩（kaitain），这些家族的精英包括外交家、医生、将领和武器制造师等等，整日都有训练有素的士兵来保护他们。家族内部是靠恐惧和服从来维持的，每个家族成员都通过暗箭伤人、密谋和耍弄手腕等方法来压制其他的家族成员而提高自己在男爵面前的地位，这就象哈肯尼家族在皇帝面前对付其他家族那样。竟然连暗杀这样的行为在家族的争斗中都是可以接受的并且还是受人尊敬的。哈肯尼家族虽然不受其他家族的欢迎，但并不会因此而失去同盟。象摩里塔尼家族（House Major Morotani），哈肯尼家族支持他们进行了一场毁灭吉纳茨家族（House Ginaz）的罪恶战争;维克海瑟尔家族（House Major Wikkheiser）则是他们的忠实走狗。这些都是哈肯尼家族的同伙，其他的“朋友”也是根据需要随时收买。哈肯尼家族中的生活并不适合软弱的人，只有拥有一颗冷酷的心、狡猾的头脑和残忍的手段的人才能够与这群恶棍生活在一起。

三个家族各有各的传奇般的历史，传奇还会继续。

对真正Hard—core的科技迷来说，Dune系列最大的成就，乃是创造了一个可信度、合理度极高的荒凉沙漠世界和在这种世界上生存的种族——费瑞曼人。

赫伯特所幻想出来的这种沙漠世界，从整体的生态平衡，包括了可能生存的生物种类，独特的自然景观，特别的生态循环，可说是无所不包。更特殊的是在这种荒漠中人类文明的设想上，故事中的费瑞曼人因为生存在无边无际的沙漠中，所以在宗教和生活方式上都自成一格。当部落中有人死去时，他们会群聚一起，从尸体的身上榨取所有的水分加以回收，并将其视作一个人对于部落最后的义务；为了死去的同伴而流泪的行为也变成极富同情心和崇高人格的表现。他们在沙漠中所穿着的隔离衣（Stillsuit）更是极端独创的设计，这种隔离衣可以阻断人体运动时的动能转换（类似手表中的飞轮原理），在不需要外界能源的状况下进行体液的过滤和回收；借助这种衣服的设计，费瑞曼人可以在毫无外援的状况下于沙漠中生存，直到找到下一个部落为止。

当然这些资料对玩家们玩《沙丘》或许并没有多大帮助，因为玩即时战略类游戏关键还是要看玩家在游戏中的谋略。但希望它能让那些关心《沙丘》游戏的“沙丘迷”们和广大玩家真正了解到《沙丘》历史，玩起来或者会有宏大的历史感和纵深感而更为投入。



文化篇

60年代初期，由于战后繁荣景象带来的欣慰感已经渐渐转化为灰心失望，而新浪潮固有的活力尚未显示出来，因此科幻小说似乎丧桅失舵在风云变幻的海上漂泊不定。外层空间是坎贝尔强调的外部世界重要性的一个象征，这时似乎无人问津了，但是唯一的出路难道就是急剧地转向J·G巴拉德所谓的“内部空间”吗？ 弗兰克·赫伯特显然持有不同看法。他的作品表现出对传统科幻小说的敬重，但他给传统科幻小说带来了对内心斗争和困难抉择的新的关注。导致新浪潮进行反思的同样的社会影响和心理作用完全可能促使赫伯特注重个人和大众心理学、社会学、历史学、宗教、哲学、神秘主义和神话，但是赫伯特偏偏立足于过去，并把它用于自己的目的。

赫伯特在美国海军服役期间写成了自己第一部长篇作品“The Dragon in the Sea”，一篇设定在二十一世纪的深海潜艇中的科幻悬疑故事，其中也掺杂了一部分赫伯特擅长的心理调查的过程，受到众多的好评。其后赫伯特准备着手撰写一部以火星为背景的小说。但是随着他脑中有关环保的概念浮现，小说的背景开始改变了，由于他当年在担任杂志编辑的时候曾阅读过一篇有关美国农业部控制沙丘移动的论文，因此他前往俄勒冈州观察海岸沙丘的移动，随即想到整个西方文明都是源自于中东的沙漠地区。因此，根据他的回忆：“我做了大多数科幻小说作家都会作的事，把沙漠的概念放大到整个星球。这也代表着我必须去了解沙漠的文化，和他们求生存的过程。”此后的六年，赫伯特潜心研究阿拉伯的文明，所以，日后小说中大多数的字源来自于阿拉伯文化。小说以一个极度干旱的星球为舞台，在这篇小说中极度缺乏的水源则隐喻人类当时（现今依然）极端依赖，却又日渐稀少的能源和干净的水源。无疑沙丘系列引人入胜的架构就是从这里开始的。

《沙丘》是部篇幅巨大、情节复杂的长篇小说，其背景设置在遥远的未来人类居住的一个星系。它包含一个复杂的范沃格特式的情节，充满拜占庭式的阴谋诡计和隐秘的超级力量，其背景是阿西莫夫式的未来历史。即描写一个青年需要发展其成熟的力量和超人的能力以夺回丧失的王国，这种神话般的结构也是范沃格特式的，而小说涉及的预知能力属于心理历史学的范畴。一位批评家（约翰·L·格里格斯比）称阿西莫夫的《基地》小说和《沙丘》长篇小说为“反转的幻像”，而赫伯特在为《科幻小说的写作技巧》（1976）撰写的一章中赞颂《基地》为“空前绝后的经典著作之一”。然而在他看来，《基地》乃

是基于“未受检验的臆想”，而别的臆想“可以用作一系列崭新的故事的出发点”。在《沙丘》一书中赫伯特作出的臆想就是：各种各样行星上的生活条件将会产生不同种类的人；类似的条件就产生类似的结构（阿拉基行星的沙漠世界培育了类似阿拉伯的性格和文化）；艰难困苦对人有好处，可以造就出更坚强更有战斗力的勇士；人类有着潜在的才能，可以通过遗传选择和教育培养而得到开发利用；种族记忆存在于细胞和特定的环境之中，因此个体的记忆也可以是群体的记忆；银河帝国将会按照松散的封建家系组织起来而不是以阿西莫夫的中央集权制的罗马帝国模式组织起来；计算机的发展将会导致整个银河系对机器智能的反叛和人类新智力的拓展；禁止原子弹和贴身防护衣的发展将意味着恢复到直接交手的肉搏战；个人乃至人类生存本身囿于一个狭隘的空间，这一空间存在于生与死之间，先见之明和意愿之间，黑盒子的痛苦和傻子喋喋不休的歪理之间，生命之水的毒汁和产生分享与幻象之水的变化之间……

赫伯特给这些想法乃至臆想带来一种神话般的结构，亦即一种淋漓尽致的社会的、历史的和自然的景象，这些景象（如批评家罗伯特 · A · 福斯特所说的）有助于为描写杜撰世界的长篇小说确立一种模式并且导致了《沙丘百科全书》的出版以及对生态学、人类发展和救世运动的关注。赫伯特之所以产生小说中描述的这一想法，是因为他长期怀有一种欲望，想创作一部描写“搅扰人类社会的救世狂热”的长篇小说，为此他酝酿了五年。

《沙丘》的情节在几个层次上进行讲述：为控制阿拉基斯所作的努力，香料贸易，最后是银河系帝国；将阿拉基斯的统治权交托给勒托公爵和阿特莱迪斯家族的阴谋活动结果只能导致叛乱和大规模的进攻而马上被他们消灭掉；比恩—格塞里特“巫婆”的谋划，她们搞肉体和精神控制，目的是豢养“奎萨兹—黑德拉克”，亦即一种能够忍受记忆过去和预见未来的比恩—格塞里特实验的男性；费瑞曼人为改变阿拉基斯生态所做的努力；公爵的儿子保罗为了报杀父之仇并恢复家族的财富和地位所受的教育和培养；保罗上升为奎萨兹—黑德拉克和费瑞曼人的里桑 · 阿尔盖伯；还有因他看见了血腥的未来而引起的内讧：阿拉基斯行星上各种起作用的势力混乱地聚集到一起有着错综的联系。所有这些充分体现了赫伯特的叙事方法：描写得丰富多彩，每个细节都与情节或人物的某种要素联系在一起，情节通过对话发展，对话之中插入人物对他人言行之意的内心思索，还有不寻常的用通词诈术表达的观点，从勒托公爵到保罗，到杰西嘉，到凯恩斯，继而在这个圈子里又绕了几次。赫伯特以这种方式发展主题和情节，增强阴谋、弄虚作假和通词的成分，揭示了感觉和现实之间的不同。

也许《沙丘》最为引人瞩目的部分，亦即产生这一系列小说的标题的那一部分，就是阿拉基斯行星的沙漠世界，在这一世界上，水是稀缺之物，以至于人们必须珍惜每一滴液汁，包括组成人体的水份；这一世界提供了人们必须适应否则势将死去的环境。然而阿拉基斯也出产矿产，亦即极其贵重且令人上瘾的“香料”，它能延年益寿，提高人预见未来的能力；它也是阿拉基斯生态无法摆脱的组成部分。阿拉基斯还产生了坚强的部落费瑞曼人，他们是银河系中最优秀的勇士，能够通过被视为“可怕目的”的一种野蛮而血腥的圣战来改变未来。阿拉基斯（Arrakis）并非天生的荒漠星球，而是由于星球上由沙虫所构成的生态体系阻断了水的流通，将氢原子分解，成了香料，而导致了整颗星球漠化的结果。因此，帝国的环境学家凯因斯（Dune中的凯因斯之父）就利用费瑞曼人，将星球上的水汽固定下来，并且在沙漠的边缘栽种耐旱的植物，引入各种耐旱的温血动物和昆虫以固定水分，希望借由构成完整的生态系循环而逆转沙漠化的过程，这也是科幻小说中众多“行星地球化工程”（Terraform）中几个比较合理的设想和做法，其它几种比较异想天开甚至包括了融化火星南北极冰帽，利用基因工程修改的蓝绿藻来担当氧气生产的重责大任。今日的科学家在面对沙漠化的问题时，采用的也极类似小说中的办法。已过世的科幻小说作家阿西莫夫曾说过“科幻小说作家是人类的眼睛，看着刺激而危险的未来——这不只是你我的未来，而是全体人类的未来。”

参考资料

[1]日本自由国民社著，高启明等译：《世界著名科学幻想小说选介》，第一版，长春，吉林人民出版社，1982年3月，46

[2]詹姆斯 · 冈恩著，郭建中等译：《科幻之路第四卷——从现在到永远》，第一版，福州，福建少年儿童出版社，1997年8月，202



匆匆数载，《银河英雄传说》(Space War Simulation/Heldensagen Vom Kosmosinsel) 的游戏已经推出第五代了。这个游戏以庞大的历史设定、众多的人物和独特的战斗方式而在战棋游戏中占有一席之地。它之所以有这样的魅力，根本性因素可以说是因为它改编自日本著名的架空历史小说《银河英雄传说》。所谓架空历史小说就是在一个虚构的时空背景中记述历史，赋予该时空年表、人物、事件的小说。这种小说不同于科幻小说，着眼点不是科技的发展，而是不同社会下的种种事件和人物。西方发展的奇幻小说可以说和架空历史小说有异曲同工之妙，不过前者多以中世纪的剑与魔法为背景，而后者则偏重未来的科技战争。不过在奇幻小说中也有《第25世纪》系列这样以未来为题材的，而西方有时也将这两类小说都算在科幻小说中。象埃德加·赖斯·伯勒斯的《火星传奇》系列和《人猿泰山》系列、穆尔科克的《头颅里的宝石》、黄异的《星际浪子》、《大剑师传奇》等作品很难确定它们的分类，因为它们和每种类型都沾一点边。

《银河英雄传说》是由日本作家田中芳树(Yoshiki Tanaka) 于1987年所著，当时在日本大受欢迎，并得到了当年的科幻文学大奖——“星云赏”，后来又改编成了道原胜美的漫画版和德间书店的动画版，并以此为题材创作游戏。田中芳树于1952年生于日本熊本县。他的作品的特点就是在虚构的历史空间中反映真实的现实世界。田中芳树对人类的历史有着独特的见解，他的这种思想以各种各样的形式在他的作品中表现出来，引人深思。但他的文风并不呆板，在讲道理的时候亦不给人说教的感觉，有时十分严肃，有时又十分幽默，让人有爆笑的冲动，更常用嘲讽的口吻将一些卑鄙丑恶的人与事披露得淋漓尽致。他笔下塑造的人物个性鲜明，深具感染力。只是在他的作品中，常常会死人，主角亦不例外。根据他的观点，一场战争死上50万无名的战士，不如死上一个有名有姓的人物更能给读者留下深刻的印象。虽然常有读者为自己喜爱的人物请求饶命，要田中芳树高台贵手，但他依然我行我素，以致于被以冠以“杀人王田中”的绰号。

田中芳树的其它主要作品还有《阿尔斯兰战纪》(アルスラーン战记)、《创龙传》、《夏的魔术》(夏の魔术)、《地球仪世界》、タイタニア、マヴァール年代记、クラン等。其中《阿尔斯兰战纪》被改编成了漫画和动画，《创龙传》也于1991年和漫画界的大腕CLAMP合作改编成了漫画。

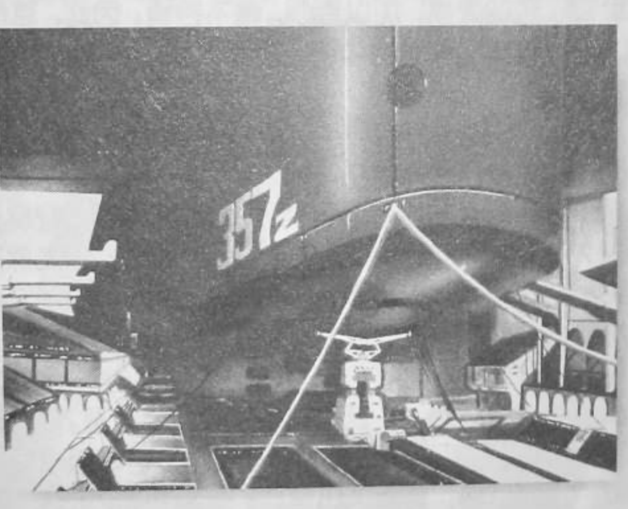
历史篇

公元2129年，长达90年的战乱结束，地球统一



政府（GG）成立，首都设于澳洲布利斯班（Brisbane）。当时全人口仅剩下10亿左右。在这之前的“13日战争”中，所动用的热核武器使得当事者的北方联合国家（NG）和三大陆合州国（USE）的大都市全部沦为吸收辐射能的井口，可说是自食其滥用武力的恶果。但是那些毫无野心、不需为此战事负责的弱小国家却被那些像是食肉兽一般毫无人性的国家卷入这场猛烈的战争当中。两大强国基于害怕某些与彼此之间虽毫无利害关系但却蕴藏有丰富资源的国家受到敌国利用之理由，竟也使用热核武器对之发动毁灭性的攻击。因此两大强国的灭亡，对于那些好不容易生存下来的国家而言，也可说是稍稍值得安慰的事。

经此浩劫之后，整个人类社会的重建急速地进行着。人类社会迅速恢复了元气，将脚步迈进到那个被称作是“宇宙”的无限辽阔的边境。“具有可开拓边境的文明是不会衰弱的”这种说法一般认为是正确的。在地球统一政府成立之后，人类对宇宙的开发突飞猛进，在公元2166年就已经超越了小行星带，在木星的一个名叫伊奥（Io）的卫星上建立了一处开发基地。公元历2180年，冥王星探查团出发了。



公元历2253年，人类史上第一个星际探查团向半人马座α星（Alpha Centauri）出发，但经过了20年之后尚未返航的经验却使得人们失望而气馁。当时世界人口约为40亿，光是太阳系内部便可确保有足够的生活空间了。

公元2360年，超光速航行终于实现了，以安特涅尔·亚诺修博士为首的宇宙省技术研究小组成了全人类的英雄。初期的瓦普跳跃飞行距离非常短，而且对于人体，特别是女性的生育能力有着明显的不良影响。但是到了2391年，此项航行技术便在不断的努力改进之后达到完全的实用化，勘察的领域也随之扩大。到了2402年，更在卡那普斯星系里发现了可作为居住之用的行星，于是恒星星际间移居的时代就此揭开了序幕。公元历2404年，首批外星系移民团出发。

恒星星际间殖民活动的开始也是“单一权力”体制开始产生龟裂的第一步。公元2404年，正当第一批恒星移民团乐观的欢呼声响彻云霄，正出发前往伊奥的恒星星际航行基地之际，地球统一政府的首脑们也正齐聚在地球的首都布里斯班市中，对于“远离地球的殖民地授与何种程度的自治权”这一议题进行冗长的讨论。一个最初设立时名称为“宇宙省航路局航行安全部”的小机关升格为“宇宙保安局”，并且组建“宇宙警备队”。这是为确保市民航行宇宙的安全，防范犯罪与事故的发生，保障人权和经济活动所设立的维持治安系统。“宇宙军”的成立还是在历经了80年岁月以后的事情。

恒星星际间航行为人类带来无限发展的美梦，却因为当时技术与距离的障碍而开始逐渐凋零。2480年，人类的生活圈仿佛是一个以地球为中心，半径为60光年的球体；到了2530年半径扩展到84光年；2580年，半径为91光年；2650年，半径则只达到94光年，明显地呈现停顿的状态。由此也可以看出地球统一政府诞生以来所呈现的活力正在逐渐丧失当中，但是唯独军队与官僚组织却仍然像是恐龙一般地持续壮大。

另一方面，地球与各殖民地之间经济上的不公平也逐渐显露出来。此时的地球早已完全放弃了农工矿业的生产，而利用资本与金融来支配数目超过100个殖民星球上的产业，贪婪地吸取着利益与资源。殖民星球的人们在到达一个忍耐的极限之后，终于在公元2682年一致团结起来对地球提出要求。第一，裁减过度膨胀的军备；第二，依人口比例来决定对全人类议会中代表的席位分配；第三，地球停止一切对殖民星球内自治政府行政的干预。对于提出上述要求的一方来说，这些只不过是一些理所当然的小小希望，但是对于被要求的一方而言，则无疑是难以被容忍的亵渎与冒犯。公元历2682年，星际殖民地和地球间的政治争执开始表面化，地球政府停止支付泛人类议会的分摊经费，同时也察觉到太平时代将要结束，应该采取一些相应的对策。

由于地球政府的无能，各个殖民星球接二连三地开始与西留斯（Sirius）握手协商，西留斯俨然登上了反地球阵营的盟主宝

座。公元历2689年，地球军袭击西留斯（星系主星隆多利那），对以西留斯为首的反地球联盟部队进行闪电式武力镇压。公元历2690年5月14日，“拉古朗市事件”发生，拉古朗市遭地球军屠城。在“染血之夜”的十个小时当中，遭地球军杀害的拉古朗市市民超过了90万人，而遭破坏与掠夺所产生的损失更高达150亿个流通货币单位。

公元历2691年2月8日，在屠城中侥幸活了下来的反地球“拉古朗集团”4个著名领袖人物：卡雷·帕姆格恩、威斯罗·凯涅司·塔恩、裘利欧·法兰克尔、查欧·尤伊鲁恩在普罗奇喜马（Proxima）星系初次会面。他们立誓要对地球军复仇讨回这笔血债。

地球遭反地球统一战线的实际作战组织黑旗军（BFF）的全面攻击，陷入了完全孤立的状态，并且被切断了所有粮食、工业原料与能源的供给。公元历2704年，“西留斯战役”结束，地球军战败，地球统一政府溃亡。地球政府以及军部的高级官员约6万多人，以战犯的罪名大批被处以死刑。

公元历2706年，革命与解放的象征帕姆格恩因病去世。“我如果现在就死去的话，那么新诞生的体制就等于失去了接着剂。只要再过5年就好了，如果死神能够等我一下的话……”帕姆格恩对着他所信赖的医生说了这些话。果然就在他死后还不到3个月的时间内，战胜国西留斯的内部就发生了首相塔恩与国防部长法兰克尔两者之间白热化的对立冲突。塔恩肃清了法兰克尔，查欧被逼自尽。公元历2707年，塔恩遭暗杀，“拉古朗集团”完全解体，人类世界重新陷入动乱。

如果帕姆格恩的生命周期能够再多10年的话，那么宇宙历或许可以早90年开始。“脱离地球的宇宙新秩序”在建立的途中崩溃之后，到再度被重新整建，不但耗费了将近一个世纪的漫长岁月，而且还包括了无数人辛勤的耕耘。在那之后长达8个世纪之久的人类历史不断地重复着发展与停滞、和平与战乱、暴政与抵抗、服从与自立、进步与反动，而人类的视线也已经完全脱离地球了。

公元2801年，政治统一中枢由太阳系第3行星地球，迁移至毕宿5（金牛座α，Aldebaran）系第2行星德奥里亚，在那里发表了银河联邦创立宣言。同年改纪元为宇宙历（UC）元年，并开始向银河系的深处及边境无止境地拓展。宇宙历106年，为了保证宇宙航行的安全，银河联邦倾力出击，扫荡宇宙海盗。

不久，癌细胞开始增殖了。人类社会笼罩在被后世称为“中世的停滞”的阴影中。民主的共和政治也丧失了自律能力，堕入了争权夺利的愚民政治当中。周围星域的开发计划半途而废，无数个可住行星上丰富的可用资源与建设中的诸多设施，也都被弃置不顾。犯罪率节节上升，检举率却适得其反。人们不再重视生命，道德观念竟沦落为众所讥嘲的笑柄。

宇宙历268年，鲁道夫·冯·高登巴姆出生于军人家庭，长大之后顺理成章地入了军籍。他在宇宙预备军官学校中的名次，位列首席。他的身高有195公分，体重99公斤，体形硕壮，犹如一座钢铁巨塔一般。在他那庞大的身躯上，没有一块松软的赘肉。

宇宙历288年，鲁道夫进入联邦军，任职少尉。他首先锐意整肃部队内部的纲纪，彻底清除酒精、赌博、迷幻药和同性恋等“四恶”。即使是上级也牵连在内的案子他也照样挥舞起公正和律法的大旗，加以查办，毫不容情。因此，惹他不起的上级长官们只得让他晋升中尉，特地调派至参宿4星（猎户座α），以除心头大患。

鲁道夫在参宿4星展现出强硬的铁腕作风，机智而毫不留情地发动猛烈攻击，大举歼灭海盗组织，连投降和等待审判的人也随着太空船被悉数烧死，其残酷无情、赶尽杀绝的做法，当然引起批评，但颂扬的声浪却更加高涨，如沛然洪水吞没了一切。对大多数人来说，由于久处闭塞时代，其沉闷封闭几乎令人窒息，所以当这位年轻豪霸、锐气跃腾的新英雄出现时，银河联邦的市民们莫不拍手称庆、夹道欢迎。鲁道夫就在这个浑沌未明的时候粉墨登场，一跃而成为世界的新巨星。

宇宙历296年，鲁道夫由少将阶级退役，进入政坛。经过几次选举，鲁道夫迅速地扩张其势力范围，成功地奠定了巩固的政治基础。他首先依据国民投票成为首相，进而利用宪法中没有明文规定禁止兼任的漏洞，通过议会选举，当选为国家元首。这个万众称戴的“有力的领导者”，曾几何时终于摇身一变，成了不允许批评势力存在的绝对独裁者。

宇宙历310年／帝国历元年，鲁道夫篡夺银河联邦，建立银河帝国，自任皇帝。高登巴姆王朝开始，废除宇宙历而使用帝国历（RC）。宇宙历318年／帝国历9年，帝国政府公布“恶劣遗传因子排除法”，其目的是使身体残障者、贫困无依者和“非优秀”的人完全绝种，让精神失常的人安乐死，并废除救济贫弱的社会政策。帝国议会被永久解散。宇宙历319年／帝国历10年，“社会秩序维护局”成立，由帝国内政大臣法斯特隆亲自主持，对政治犯、思想犯、异议份子大加整肃。

宇宙历351年／帝国历42年，皇帝鲁道夫去世。戴上第二

代银河帝国皇帝皇冠的人是鲁道夫的长女卡妲娜莉的儿子吉斯穆特。年方25岁的皇帝，在父亲尤希·诺耶·舒达菲公爵的辅佐下君临银河系。

鲁道夫一世死后，共和主义者相继在帝国各地发动叛乱。很多人都认为鲁道夫的指导力量和个性消失的此刻，帝国不久即将垮台。不过，他们似乎高兴得太早了，鲁道夫在长达40年的统治岁月里，培养了集贵族、军队、官僚三位一体的体制，远较共和主义者们所想象的要坚固得多。参加叛乱的5亿余人全数被杀害，他们的家人亲戚共100多亿人，被剥夺市民权，并降为农奴阶级。

宇宙历473年/帝国历164年，被降为奴隶阶级的叛徒家属们，也就是被流放至牛郎星（天鹰座α）上从事严苛劳动的共和主义者们，使用自己建造的太空船，成功地完成逃亡行动。亚雷·海尼森率领共和主义者后裔40万人逃往阿尔泰尔，开始“一万光年长征”。在苦难的旅程中，他们失去了敬爱的领导人海尼森。

宇宙历527年/帝国历218年，一万光年长征到达终点。新天地里的星群以古代腓尼基诸神的称呼为名，如巴拉特、亚斯堤、梅卡特、哈达德等。他们以巴拉特的第4行星为根据地，并命明它为海尼森以纪念国父亚雷·海尼森。摆脱专制政治桎梏的人们建立自由行星同盟，决定废除帝国历，恢复宇宙历。

宇宙历640年/帝国历331年，银河帝国与自由行星同盟两大势力首次互相接触，而且是战舰之间的接触。相对于早有心理准备的同盟方面，对帝国方面而言，无异是晴天霹雳，战斗的胜利果实毫无疑问由同盟军获得。被中子光束炮直接击中，在化为火球消灭之前，帝国军的战舰对帝国本星发出紧急联络信号。银河帝国的官员从电脑中取出陈旧的纪录，才赫然发现那些至少在1个世纪以前逃离牛郎星的奴隶们竟然还活着！于是，帝国组织了一支浩大的讨伐军，挥戈指向“叛徒的根据地”，但帝国讨伐同盟的远征军全军覆没，史称“达贡歼灭战”。

战争把银河系一分为二，在双方间有一个飞船无法通行的辽阔宇宙星域——异常重力场沙鲁加变光星区，只有两条航线可以通过，一条是费沙回廊，另一条是伊谢尔伦回廊。

双方的战争已经持续了一个多世纪，美丽的花草全被吹走了，大地崩裂化为荒野。在伊谢尔伦回廊，帝国和同盟的战争从未间断过。第1、2、3次迪亚马特会战、列古尼札行星空战、后来的第4次迪亚马特会战和亚斯提会战，6次伊谢尔伦攻防战都以同盟的失败告终，同盟军的尸体塞满了伊谢尔伦回廊。

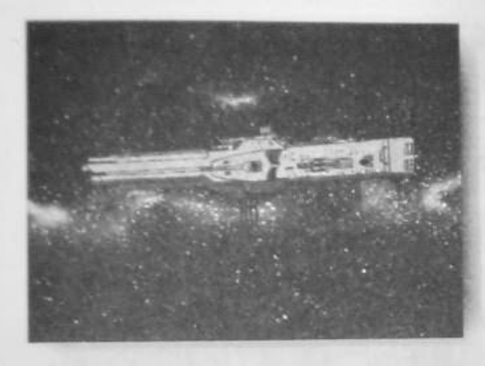
宇宙历730年/帝国历421年，同盟军“730年党”集团自军官学校毕业。此后730年党纵横战场，屡败帝国。宇宙历745年/帝国历436年，“第二次提亚马特会战”发生，帝国军大败，但同盟军总指挥官“730年党”领袖布鲁斯·阿修比上将战死。

直到宇宙历8世纪/帝国历5世纪末时，帝国仍空有偌大的疆土而毫无纪律和体制可言，同盟也丧失了当初建国的理想;两国中间以费沙和伊谢尔伦相隔，持续着遥无尽期的对立抗争状态。经济学者曾就3国的国力作一数值统计，结果是银河帝国48、自由行星同盟40、费沙12，形成三足鼎立的僵局。银河联邦的总人口在全盛时期曾达3000亿，但经过了长期的战乱和分崩离析，现在只剩下400亿了。人口分布是帝国250亿、同盟130亿、费沙20亿。

银河帝国因贵族掌权而腐败不堪，自由行星同盟被冠冕堂皇的政客把持。经过百多年的战争，双方始终没有决定性的胜败，有的只是无数逝去的亡灵。花开花落，再灿烂的星光也会消失。人的一生和这些相比就象是刹那间的事。在刹那间，人诞生了，而最后都要归入死的永眠，战斗和受伤、笑与流泪、喜悦与悲伤，爱谁？恨谁？在残酷的战争中双方都诞生了让部下保持不败信仰的英雄。

银河的历史，又翻过了一页……

宇宙历795年、帝国历486年9月11日，银河帝国军与自由行星同盟在属于同盟领土边境的迪亚马特星域对峙着。第3次迪亚马特会战同盟军差不多死了40万人，此次又卷土重来。帝国军宇宙舰队司令长官格尔高尔冯米肯贝尔加元帅所指挥的远征舰队为8个舰队3万6千余艘战舰，正意气洋洋地想以胜利来庆祝皇帝佛瑞德李希Ⅳ世即位30周年之喜。相对的同盟军为宇宙舰队司令长官拉萨尔罗波



斯元帅所率的4个舰队3万6千余艘战舰。这支以伊谢尔伦要塞为攻击目标的部队，虽然在行星列古尼札的小规模遭遇战中败退，但仍有充足的战力。同年9月13日，由莱因哈特上将为核心的帝国军左翼集团舰队的前进，点燃了第4次迪亚马特星域会战的战火。在这次会战中莱因哈特以大胆的用兵手段击破了自由行星同盟的大军，立下战功，获得了伯爵的封号，并晋升为帝国一级上将，莱因哈特从此放弃谬杰尔这个出卖自己女儿的耻辱姓氏，改名莱因哈特·冯·罗严克拉姆。

宇宙历796年/帝国历487年2月，莱因哈特率领2万艘战舰，踏上远征之路，开始亚斯提会战。他要让自称"自由行星同盟"的叛军跪地求饶，藉机立功以巩固一己之地位。同盟军出动了由宇宙舰队司令长官罗波斯元帅统率的4个舰队共4万8千余艘的舰队迎击，杨威利即为当时幕僚中的一员。这时，莱因哈特20岁，杨威利29岁。其中3个舰队4万余艘前往亚斯提星域列阵，为掩匿作战企图而由三个方向分进，想在各舰队交会的中心地点捕捉帝国舰队，将其一举围歼。这是以达贡星域会战为范例的大作战，但此次有两个要素与147年前大大不同:率领帝国军的并非顽固的赫尔伯特大公，率领同盟军的也非林鲍、由史夫、特帕洛尔之流的指挥官。帝国军只有同盟军一半兵力，似乎陷入了困境。

但莱因哈特一反常规，在劣势下主动出击，在包围圈尚未形成之前先向位于中央的只有1万2千艘战舰的同盟军第4舰队发动攻击。在使其丧失战斗力之后，莱因哈特并未进行彻底地清理，而是以高度的机动性以顺时针方向旋转，向有1万3千艘战舰的同盟军第6舰队发动攻击。在毁灭了第6舰队后，莱因哈特的2万余艘战舰基本未受损伤，又急速向有1万3千艘战舰的第2舰队接近。在刚刚开始的接触战中第2舰队司令官受伤，杨准将接替他开始指挥作战。莱因哈特将舰队组成纺锤形，打算进行中央突破，将第2舰队分而制之。杨准将则将计就计，在被突破的同时，高速驶向敌人后部，进行攻击。莱因哈特立即命令全舰队按顺时针方向向第2舰队尾部接近。在经历了数小时的这种咬尾巴作战后，双方形成了一个环形。莱因哈特为了不过多地消耗兵力，首先从战场退却，同盟军也已没有实力进行追击，只能去救援残破不堪的另两支舰队。莱因哈特在临走时给杨准将发了封电报:

对贵官的勇敢表示敬意，愿您保重，下次战斗再见。

银河帝国一级上将莱因哈特·冯·罗严克拉姆

在亚斯提星域会战中，帝国出动245万人，同盟出动了406万人;帝国阵亡15万人，同盟阵亡150万人！杨的同学，第6舰队的拉普参谋在战前刚刚和洁西卡·爱德华结婚，也在这场战役中牺牲了。在为拉普献上花束时，杨对亚典波罗学长说："我们的工作就是战争。"亚斯提会战结束了。今后的历史学家如何评论这场战争姑且不谈，这只是刚刚开始的战斗。

战后，帝国皇帝晋升莱因哈特为帝国元帅，并任命他为宇宙舰队副司令官，他的一头金发就象是顶王冠。同时，在自由行星同盟的主星海尼森，联合作战本部为阵亡将士举行了隆重的慰灵仪式。会上，洁西卡质问国防委员长约特留尼西特，他在战争中身在何处。会后，受特留尼西特控制的忧国骑士团对洁西卡和保护她的杨进行搔扰。为安全起见，洁西卡决定飞向其它星球。在机场送行时，一位女士认出了杨。她对杨说她的丈夫和儿子都已战死，但她还想让孙子当军人。杨回答说："我想这个孩子长大以后已经是和平年代了。"

宇宙历796年/帝国历487年4月，同盟军将在亚斯提星域会战中遭到毁灭性损害的第4、6两舰队之残余整编为第13舰队，担任其司令官的是亚斯提会战中接替第2舰队指挥权并以最小限度的牺牲成功撤退，又一次因失败而获晋升的杨少将。国防部给他的命令是以这支凑集而成的半个舰队7千艘战舰进行第7次伊谢尔伦攻防战，去夺取同盟曾以3个舰队的兵力6次攻击作战均告失败的伊谢尔伦要塞。这看来是不可能完成的使命，似乎策划者和指挥者的神经都出了毛病。

为了进行这次攻击，第13舰队的核心成立了。杨的参谋中有刚从士官学校毕业不久的有照相机一样记忆力的菲列特利加·格林希尔少尉、精于舰队调度的费雪准将、善战的派特里契夫上校、善于管理的姆莱准将，杨还特别要求调入了蔷薇骑士连队。第13任队长华尔特·冯·先寇布上校问杨为何接受这个几乎没有胜算的任务，杨回答说:"如果我们占领伊谢尔伦，帝国唯一的进攻路线就被切断了。到时想打也打不起来，就会转为政治外交了。这样的和平并不能长久，但星球间从没有持久

的和平，只要能维持10年不打仗就不错了。一个人的力量是有限的，我家有个16岁的男孩，我不希望他也被征召入伍。”先寇布深深为之感动，答应尽力争取那虚幻的和平。

杨先以假电文诱出伊谢尔伦驻守舰队，和它进行游击战，同时让蔷薇骑士连队驾驶受损的帝国军舰进入要塞。接着，蔷薇骑士连队占领辅助空调系统，向全要赛施放催眠气体。这时13舰队入港，正式接管要塞，再以要塞主炮轻易击退了伊谢尔伦驻守舰队。轻易地攻下了伊谢尔伦，杨并不显得高兴。他的成功使宇宙间又多了许多孤儿寡母，他所期望的外交政治在政客们的干预下也成为泡影，伊谢尔伦的攻克使同盟进攻帝国的大门打开了，战争仍在继续。

宇宙历796年／帝国历487年8月12日，以奇计夺取伊谢尔伦要塞，控制了伊谢尔伦回廊的同盟军，编成了由宇宙舰队司令长官罗波斯元帅统率的大舰队，决定开始深入帝国领土内部的作战。由第3、5、7、8、9、10、12、13共8个舰队所组成的远征军，拥有号称史上空前的9万8千余艘的规模。虽然远征军漫长的侧面防备，特别是对3千万兵将的补给、维持等方面令人担忧的问题被提及，但因政治上的需要，作战仍被强行执行。帝国方面经由费沙得知同盟军的远征作战，命令宇宙舰队副司令长官莱因哈特元帅展开迎击。他为避过同盟军的锐势而放弃北国境地域的战斗，故意诱导远征军深入帝国领土内部，等其疲软后再战。

宇宙历796年／帝国历487年10月10日，同盟军对银河帝国领地的远征因为帝国以民众为护盾的坚壁清野作战方针而遭挫折。为了供给占领地所需物资而承受过大负担的远征军补给操作逐渐失去机能，终于到了中断全军补给的地步。指挥迎击作战的宇宙舰队副司令长官莱因哈特元帅趁此时机，命令麾下舰队反击。分散在各个星域、士气衰退的同盟军舰队成了士气旺盛的帝国军舰队的活靶。在前哨战中失去3个舰队的罗波斯元帅为向帝国军报一箭之仇，而命令残余舰队集结。10月14日，对光荣的自由行星同盟宇宙舰队而言，是最后大会战——亚姆力札星域会战的开始。这一役以同盟军惨败而退回伊谢尔伦要塞而告终，未生还比例达7成以上，只有第13舰队还保持着半数以上的生还者。

杨又一次因“失败”而得到提升，成为上将，并被任命为伊谢尔伦要塞司令官。

宇宙历797年／帝国历488年10月，银河帝国第36代皇帝佛瑞德李希Ⅳ世驾崩。帝国宰相克劳士·冯·立典拉德侯爵为了排除外戚贵族们的影响，以莱因哈特元帅的武力为背景，拥立年幼的直系皇孙由谢夫二世坐上皇帝宝座。对此不满的门阀贵族们，以奥图·冯·布朗胥百克公爵及维赫伦·冯·立典亥姆侯爵为盟主而举兵，史称利普休达特反帝联合军。集结在菲列亚星域的联合军延请名将威利伯特·冯·梅尔卡兹一级上将为指挥官，拥有兵力2560万人。翌年4月6日，兼任宇宙舰队司令长官、军务尚书、统帅本部总长，掌握帝国军权的莱因哈特侯爵接到了讨伐叛乱军的圣旨。

以莱因哈特为代表的改革派新势力虽然兵力不如门阀贵族联军，但深得民心，而且有齐格飞、罗严塔尔、米达麦亚等优秀的将领，门阀贵族联军根本不是对手。

但在攻下布朗胥百克等人盘踞的秃鹰之城要塞，取得决定性的胜利之后齐格飞为保护莱因哈特阵亡。其后，莱因哈特的手下迅速逮捕了帝国宰相立典拉德，控制了首都。莱因哈特被封为公爵、帝国宰相，实际上已经是银河帝国的最高掌权者。他开始摧毁国内的门阀贵族势力，进行社会改革，种种恶疾被一扫而空。

在同盟方面，菲列特利加·格林希尔的父亲——身处要职的德怀特·格林希尔上将由于不满同盟政府的腐败而发动政变，控制了海尼森。但新革命政府的军人独裁统治实际上是在重演高登巴姆的暴政。洁西卡因进行反战宣传被政府军杀害。杨的13舰队从伊谢尔伦要塞迅速回攻海尼森，以冰船破坏了保护海尼森的全方位防卫卫星处女神之项链。军事政变失败，格林希尔上将被手下杀害。由于这种种事情，使同盟无力利用帝国的动荡。

宇宙历798年／帝国历489年4月10日，由帝国科学技术总监安东希莫·冯·胥夫特技术上将提出的伊谢尔伦要塞攻击作战进入了实施阶段。由于伊谢尔伦要塞太过强大，所以无法以常规战

取胜。于是帝国在立普休塔特战役中被放弃的秃鹰之城要塞上装备了12座瓦普发动机，越过1万光年突然出现在伊谢尔伦要塞面前，以要塞主炮秃鹰之喙及驻留舰队的威力进行要塞攻击战。被任命为伊谢尔伦方面司令官的是卡尔古斯达夫·坎普上将、副司令官为奈特哈尔·缪拉上将。当时自由行星同盟伊谢尔伦要塞司令官杨上将，受到政府非正式审查会的召集而前往首都海尼森，由杨的学长——伊谢尔伦要塞事务总监艾列克斯·卡介伦少将担任代理司令官执掌指挥。

而且，这样的攻击仍然没能拿下伊谢尔伦要塞，最后以坎普上将阵亡而告终，秃鹰之城成了一堆废铁。

宇宙历798年／帝国历489年11月20日，罗严塔尔一级上将统率的三个舰队3万8千艘战舰在伊谢尔伦回廊与杨上将麾下的驻留舰队炮火相交。另一方面，莱因哈特元帅亲自指挥的12个舰队9万余艘战舰，在帝都奥丁完成了出击准备，这些舰队的司令官包括米达麦亚、毕典菲尔特、缪拉、瓦列、法伦海特等身经百战的提督们。这支部队公开的作战目标是伊谢尔伦回廊，但真正的目的是用电击作战占领费沙自治区。这次以两个回廊为焦点的大战被称为“诸神之黄昏”作战，用以描绘自由行星同盟的破灭，实在是最合适的名称了。由于费沙空有庞大的经济力量而没有军事力量，这场战争胜利得轻而易举。而且，莱因哈特想要的不仅是费沙，而是整个银河系。

宇宙历799年／帝国历490年2月8日，控制了费沙回廊的帝国军，开始了对同盟领土的大规模进攻作战。莱因哈特元帅亲率13个舰队9万余艘战舰从费沙回廊，罗严塔尔一级上将统率两个舰队约2万艘战舰从伊谢尔伦回廊，如入无人之境般汹涌而来。自由行星同盟军的宇宙舰队司令长官亚历山大·比克古元帅率领4个舰队于兰提马利欧星域迎击帝国军，约为3万3千艘战舰，为同盟军所能出动的全部兵力。杨主动放弃伊谢尔伦要塞，率领其驻留舰队1万5千余艘也向兰提马利欧星域移动。但比克古的同盟主舰队以不到帝国军四分之一的战力，已开始了兰提马里欧星域会战。从这时起，同盟就注定了失败的命运——失去两个回廊的保护，再在兰提马利欧这个绞肉机中丧失了大部分兵力，双方胜负已定。然而由于杨舰队的支援，比克古元帅的舰队虽然损失惨重，但幸存了下来。杨被提升为元帅，全权调度同盟所有残存的力量。

面对在同盟甘达尔巴星域筑起根据地的银河帝国军精锐，劣势的自由行星同盟军开始以游击战术打击其补给线。为捕捉进行游击战的杨元帅麾下的同盟军舰队，帝国军先后派出舒梅坦兹、连列肯普、瓦列的舰队，但都纷纷中了杨的策略而被击溃。事态至此，执掌远征舰队指挥的莱因哈特元帅，故意将麾下的舰队分散到各处，以自己为饵引诱同盟军舰队，迫其前来决战。此意图也被杨所察知，但考虑到与莱因哈特公爵的死战是唯一可能胜利的办法，所以视此为良机，开始了巴米利恩星域会战。就在杨舰队将莱因哈特的座舰纳入射程，即将取得胜利的时候，被围攻的海尼森发来了停战投降的命令。作为一名自由行星同盟的军人，杨服从了命令。战后，莱因哈特与杨威利会面，杨拒绝加入银河帝国军。

宇宙历799年／帝国历490年9月，自由星球同盟无条件投降，成为银河帝国的附属国。6月，莱因哈特成为新银河帝国皇帝，罗严克拉姆王朝正式取代高登巴姆王朝。杨退役并和菲列特利加结婚。

然而历史并没有结束，每天吃吃睡睡，靠元帅丰厚的退休金过活的杨被怀疑有反帝国的行为。自由行星同盟为不给帝国借口而要秘密杀害杨。杨俘虏连列肯普，并逃离海尼森。杨舰队的旧骨干卡介伦、亚典波罗、先寇布等人集结。帝国再进攻同盟，艾尔·法西尔发表独立宣言，杨舰队成为艾尔·法西尔预备军。

宇宙历800年／新帝国历2年，伊谢尔伦再次被杨威利攻占。但在对抗帝国的马尔·亚迪特星域会战中比克古战死。莱因哈特率大军进攻伊谢尔伦，但以法伦海特、舒梅坦兹的阵亡而告终。原本想和莱因哈特进行和谈的杨在途中遭到地球教徒的暗杀，他的妻子菲列特利加、养子尤里安和亚典波罗等人继承他未完的事业，成立了伊谢尔伦共和政府，再度高高举起了民主共和政治的旗帜。

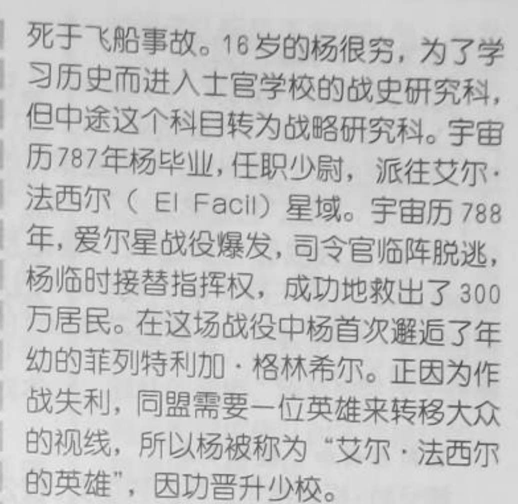
宇宙历801年／新帝国历3年7月，莱因哈特病逝，年仅25岁，他的儿子亚利山大·齐格飞成为罗严克拉姆王朝第二个皇帝。尤里安以交出伊谢尔伦要塞为代价，得到了海尼森所在的巴拉特星系的内政自治权，保存着民主政治的种子。

……传说结束了，历史才刚刚开始。

名词篇

高登巴姆王朝银河帝国

地球统一政府被鲁道夫·冯·高登巴姆（ルドルフ・フォン・ゴールデンバウム）篡夺后成立的专制帝国。帝国成立后首都迁移到了以古代日耳曼神话中的主神之名命名的王尔哈拉星系第3行星奥丁。



自由行星同盟

由从银河帝国逃出的共和主义者所建立的民主国家。首都是为纪念国父亚雷·海尼森（アーレ·ハイネセンに）而命名的巴拉特的第4行星海尼森。自由行星同盟成立时只有16万人口，但由于不断接纳帝国的逃亡者，300年后达到了130亿。由于是民主体制，所以重要的决议要由议会的包括议长在内的11个评议员共同决定。

费沙自治区

自最早的接触以来，银河帝国和自由行星同盟，一直处于慢性的战争状态，但有时候也有着类似和平的假象，它的产物就是属于费沙（フェザーン）星系的"费沙自治区"，一个夹处于两大势力之间的都市国家。宇宙历682年／帝国历373年，在出身地球的富商雷欧波特·拉普之运作下，中介于帝国及同盟之间的费沙自治区成立。它隶属于银河帝国皇帝的主权之下，须对帝国纳贡，但内政上则拥有完全的自主权，其中还包括对自由行星同盟的外交及通商。它的经济实力掌握着同盟和帝国的命脉，既不弱得受人欺负，也不强得令人害怕。后来它成为新银河帝国的首都。

伊谢尔伦要塞

宇宙历767年、帝国历458年，帝国在伊谢尔伦（イゼルローン）回廊建立了伊谢尔伦要塞。不经过它的火力范围无法通过回廊，谁控制了它就等于控制了整个回廊。这是一个质量为60兆吨的人造天体，直经60公里。它的表面是经过镜面处理的超高硬度钢、结晶纤维等4重复合装甲和一层厚厚的流体金属。它装备着拥有9亿2400万瓦能量的名为雷神之锤的巨炮，一炮可以击毁1千艘以上的战舰，表面还有各种小型炮台。它可以容纳200万战斗员和300万的平民、2万以上的战舰。在银河帝国时代还有一支1万5千艘战舰的特大舰队专门负责守卫它。

蔷薇骑士连队

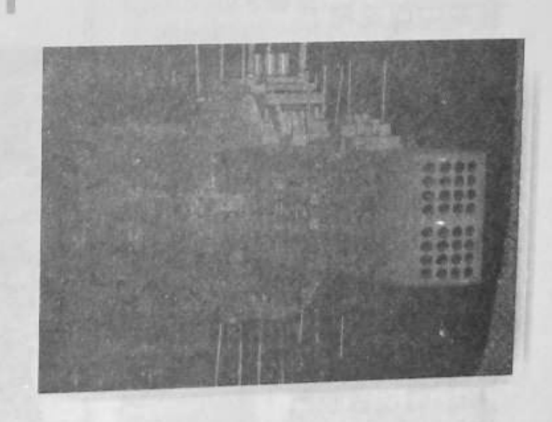
名为蔷薇骑士连队的突击部队是由帝国亡命而来的贵族子弟所组成的，隶属于同盟陆战司令部的近卫部队，拥有很强的战力。他们的人数在1千人左右，但战斗力可以与一个普通的师团相匹敌。不过这是一群轻佻且无法信任的家伙，在历任的12名队长中，4人死于战争，2人升为将官后退伍，却有多达6人再度叛逃。

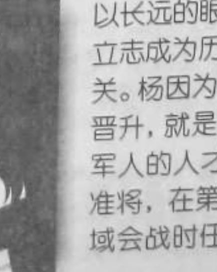
人物篇

杨威利

杨威利诞生于宇宙历767年，出身商人家庭。他自幼失去母亲，15岁时父亲死于飞船事故。16岁的杨很穷，为了学习历史而进入士官学校的战史研究科，但中途这个科目转为战略研究科。宇宙历787年杨毕业，任职少尉，派往艾尔·法西尔（El Facil）星域。宇宙历788年，爱尔星战役爆发，司令官临阵脱逃，杨临时接替指挥权，成功地救出了300万居民。在这场战役中杨首次邂逅了年幼的菲列特利加·格林希尔。正因为作战失利，同盟需要一位英雄来转移大众的视线，所以杨被称为"艾尔·法西尔的英雄"，因功晋升少校。

他原本志不在从军，若非几次偶然的机缘推动着他，他将不会是历史的创造者，而是个寻常的旁观者，终此一生，默默无闻。"有做得到的事，也有做不到的事。"这是杨的一贯论调，对于命运，他比莱因哈特更被动，更富有包容性。对于战争及执行战争的军人职业，他总是觉得难以融入，因为他一直渴望舍弃军阶地位，却始终无法如愿。运用丰富的知识以及不受固定观念束缚的想象力，他接二连三地创造出神奇的战术，成为使帝国军不断挫败的传奇人物，因此有"不败的魔术师"的外号。可是与如此高超本领相反，他十分厌恶战争，对和平有着强烈的期望。他之所以能够





以长远的眼光构思战略和他立志成为历史学家的资质有关。杨因为屡立战功而不断晋升，就是这样一个不想当军人的人才30岁就当上了准将，在第4次迪亚马特星域会战时任第2舰队参谋，

之后成为第13舰队的司令。

他的旗舰是休伯利安（Hyperion／ヒューベリオン）。这是盟军新一代的战舰，全长911米，主炮是位于舰首的32门激光炮，和同盟军传统型的旗舰（约1159米）相比，它显然是小了一点。宇宙历801年希巴星域会战时它被击沉。根据罗马神话，Hyperion为天界主神Uranus和Gaea的儿子，太阳神Helios、月神Selene、黎明之神Eos的父亲，后被认为即Apollo神。

菲列特利加·格林希尔

德怀特·格林希尔上将的独生女，被公认是同盟军的第一美女，在艾尔·法西尔撤退的时候认识并且开始仰慕杨威利。菲列特利加虽出身军人家庭，但若不是出于对杨的一片崇拜和爱慕之情，她也不会从军。当初艾尔·法西尔大撤退中，年仅14岁的她就对21岁的杨一见钟情。这样的感情居然十几年不变，始终如一。这一段经历可以说是《银河英雄传说》中最富罗曼蒂克的描写了。其实就当时的情况来说，杨其实一点也不具备让女孩子一见钟情的要素，官阶奇低不说，长相也决不是能让人眼睛一亮的类型，而且还一付靠不住的样子。所以当时大家对他的不信赖一点也不奇怪，倒是菲列特利加的表现才叫人奇怪。不知是该说她能慧眼识英雄好，还是说她同情心过剩，无怪呼她会被人称为“奇迹杨所创造出来的最大的奇迹”。

她具备卓越的记忆力，以副官的能力而言在同盟军中可说得上首屈一指，缺点是几乎没有军事方面的才能。她的确是一个完美的副官，但也仅此而已。她对杨有种超越理智的信赖，对于这种无道理的信赖，杨有时也会叹气的。她对杨从未作出什么决定性的意见，总是杨怎么说，她怎么做，和早期的尤里安一样，只是杨的崇拜者。但她绝对是杨舰队不可缺少的一员。



尤里安·敏兹（Julian Mintz）

尤里安诞生于宇宙历782年，是个亚麻色发的美少年。他的父母在战争中死去。根据军人家庭寄养战争孤儿的“托尔巴斯法”，宇宙历794年杨收养了12岁的尤里安。在学生时代他就以优异的学习和体育成绩而备受瞩目。成为军职人员之后他又得到了先寇布、波布兰等一流老师的指导，不论射击、格斗、空战和战略等各方面都有顶尖的才能。而且他在家事和烹饪方面也是高手，平常负责照顾杨的生活。在杨去逝后他担负起重任，一生以杨为楷模。



华尔特·冯·先寇布（Waltervon Schonkopf）

先寇布生于宇宙历764年，死于宇宙历801年，享年37岁。他是帝国逃亡贵族的孩子，不论是同盟军还是帝国军，就陆战队而言绝对是以所向无敌自夸的“蔷薇骑士连队”第13任连队长，是格斗肉搏战方面无人匹敌的人物。他不但具有胆大无敌的性格，也是一位不分对象、口不择言的讽刺专家。然而他却有着贵族般洗练的外在和优雅调和的举止。这个美男子和波布兰合称为舰队双璧，以谈情说爱和嘲笑人著称。这个浪漫的家伙曾说：“我的墓碑不需要碑铭，只需美女的泪水，使我的灵魂安息。”身负重伤时，他仍微笑着对十倍于己地敌人毫无畏惧的大声说道：“谁想成为华尔特·冯·先寇布一生中杀死的最后一个敌人！.”

卡琳（Katerosevon Kreutzer）

卡琳生于宇宙历784年，是先寇布的私生女，有着浅红的头发和青紫色的眼睛。她是波布兰分队的飞行员，非常喜欢尤里安。在描写先寇布和卡琳时，作者很少直接用到父亲和女儿这种字眼，而是不辞辛劳地用些诸如“有着遗传因子在她身上的少女”或“做过自己母亲短暂爱人的男人”之类拐弯抹角的句子。虽然卡琳嘴很硬，认为先寇布既然不曾养育过她，所以对她来说并不存在意义，而实际上卡琳还是对必须对自己作为一个私生子长大而负责的先寇布有所怨恨吧，而且一直都无法从这种感觉中解脱出来。当然这也不完全是卡琳的责任，作为父亲的先寇布，虽然心中很关注卡琳，但为了在同事面前充面子，而不肯作出一点和解的姿态。和他相比，卡琳的上司兼

老师波布兰对卡琳的态度倒更象个父亲。至少波布兰曾经一反常态,很正经地为卡琳指点人生,警告她“和墓碑和解是没有意义的”。他的话不幸言中,在先寇布战死前,卡琳始终都没和父亲完全和解,所以在他死后带给卡琳的悔恨和痛苦也就可想而知了。虽然人人都知道在宝贵的东西失去前要好好珍惜,但真正能做到的又有几个呢?

奥利比·波布兰(Olivier Poplin)

同盟军宇宙战斗艇“斯巴达尼恩”的王牌飞行员,具有天才般的飞行操纵素质,有“击坠王”的称号。他是位谣传交往过的女子比击落的敌机数还多的花花公子,而且有不输于先寇布的毒舌。他拥有与开朗性格相符的亮褐色头发和一双淡绿色的眼睛。他还负责训练新飞行员,所以象个孩子王一样,常带领一群少男少女,赢得了年轻人的崇拜和信赖,被称为“幼稚园先生”。

夏洛特·卡介伦

他是后勤事务工作的老手,同盟军的补给工作几乎都由他一手支撑。虽然他的志愿是成为经营管理者,却因为手续上的失误而进入了军官学校。在前线没有立下什么功勋,只靠文书工作居然能在三十岁左右升至将官实在是极为罕见的例子。他经常与杨威利你来我往、唇枪舌战地辩论,不过每次占上风的一定是他。不过到了他夫人面前照样矮三分,那些看起来十分完美的辛辣句子总是三下两下被夫人驳倒,而且往往还没有反驳的余地。他的家庭是《银河英雄传说》中少有的幸福家庭,他还有两个年幼的女儿。他常常开玩笑说要将长女夏洛特·菲莉斯嫁给尤里安。

达斯提·亚典波罗

同盟军最年轻的提督,全身充满了勇气与活力,是位相当有才能的青年提督。他还是杨威利军官学校时代晚两届的学弟,毕业以后晋升的速度甚至超过了杨威利。他不论在战略上以及政治上都有卓越的见识,对突发性事件也能够断然处置,并且在战术上也有相当高的技巧。

他的旗舰是特里古拉夫(Triglav),是同盟军最新锐的战舰,在其被分配到伊谢尔伦要塞驻留舰队时,原本被大家推测会成为新的总旗舰,不过杨威利并没有这么做,而是将它交给亚典波罗使用。

姆莱

给人勤勉认真而又严肃形象的人物,典型正统派的军事家,喜欢强调常识的重要性。他虽然缺乏独创的能力,但是却有思维细密的头脑以及丰富的官僚式处理能力,只要一见到波布兰那一票人,就会冒出“真伤脑筋……!”这句口头禅。

派特里契夫

在杨威利还是少校的时候两个人就认识了。当时他是以上尉阶级在艾加尼行星的俘虏收容所任职参事预官,而遇到了以参事官身份赴任的杨威利。他虽然胆大勇猛却很平易近人,注意到这点的杨威利晋身为提督后随即将他调到身边,是位性格明朗并且有宽阔脸庞和浓密鬓角等明显特征的巨汉。

艾德温·费雪

经验老到道提督,他运用舰队的能力在帝国和同盟两军之中都称得上是首屈一指,即使是长距离远征也能够不脱落一艘舰艇地使舰队保持漂亮的队形。虽然在实战的指挥能力上都还说的过去,但是费雪本身对此却有相当的自觉,从来不会对自己的实力过于自信,以致采取轻率无谋的战术行动。

他的旗舰是阿加泰(Agateram)。这艘战舰的外型相当特殊,具有极为巨大而成倾斜状的舰桥,据推断是因为装设有运作指挥舰队时不可或缺的大量通信设施之故。

罗伯尔·拉普

是杨威利军官学校时同期的好友,优秀的参谋。虽然是杨威利的伙伴中唯一认真踏实的人物,不过也不是那种完全不懂风趣的人。他是一位不论面对什么样的人都能够不卑不亢、勇敢地表达自己意见的青年副官。

洁西卡·爱德华

军官学校事务长的女儿,拉普的妻子。不知道她可不可以算是杨的初恋情人,杨对她的好感是毋庸置疑的。她之所以成为杨的朋友的未婚妻,大概是杨恋爱方面的行动力近似于零的缘故。毕竟象菲列特利加那样愿意主动送上们的女孩子不多。在拉普死后她至力于反战宣传。

梅尔卡兹

在银河帝国军时就以老练又扎实的用兵手腕而著称的名将。在利普休达特战役时受到大贵族的胁迫,逼不得已当上贵族联合军的总司令。战败后被副官舒奈德中校所说服而下定决心逃亡至自由行星同盟,受到中将阶级的待遇以客座提督的身份任职作战顾问,全力辅佐杨威利。

舒奈德

年轻有为,经常在梅尔卡兹

身边服侍的忠心部属。他由衷地尊敬梅尔卡兹，也深受梅尔卡兹的信赖。在利普休达特战败之际制止了梅尔卡兹自尽，并且劝告他逃至自由行星同盟。他下定决心与长官梅尔卡兹共生死共进退。

莱因哈特·冯·罗严克拉姆（*Reinhardvon Lohengramm*）

生于宇宙历776，死于宇宙历801年，享年25岁。他有着一头黄金色的头发、冰蓝色的眼睛和白皙的肌肤，看起来有点弱不禁风，是位冰清貌美、英姿逼人的年轻人。他原名莱因哈特·冯·缪杰尔，生于一个徒有贵族虚名却一贫如洗的家庭。宇宙历786年他十岁的时候，大他五岁的姐姐安妮罗杰被他父亲嫁给了帝国皇帝佛瑞德李希Ⅳ世，从此改变了他的命运。为了救出姐姐，他和好友吉尔菲艾斯一起从军。他们的目标不只是将军或元帅，而是要效仿银河帝国的始祖鲁道夫，靠自己的力量来得到宇宙。

这位金发碧眼的美少年，15岁时就成了近卫师团的少尉。皇帝对安妮罗杰的宠爱，加上本身的才干，更加速了他的晋升。宇宙历791年，莱因哈特初次出阵。 宇宙历794年，莱因哈特升为少将。20岁时，他受封为罗严克拉姆伯爵， 舍弃了缪杰尔这个为了钱把自己的女儿出卖的男人的姓，改名为莱因哈特·冯·罗严克拉姆，同时升为帝国军一级上将。这样的年龄就能有如此的地位，这是专制国家才可能有的人事制度，但随着地位的提高，责任也加重了。为了证明自己并非仅是“皇帝宠妾的弟弟”，莱因哈特必须展现出本身与其地位相称的才干来。他是华丽的战争天才、常胜名将，集帝国军兵士的畏敬和忠诚于一身。21岁时他成为元帅，所任用的部下大多是平民出身却具备才能的提督。23岁时他压制了国内大贵族、旧王朝、自由行星同盟、费沙等势力，成为罗严克拉姆王朝的初代皇帝，由于以黄金狮子为旗帜，所以有“狮子帝”、“金发有翼狮子”、“玉座革命家”等称号。



他的旗舰为伯伦希尔(Brunhilde)。此舰名为北欧神话中九位女武神其中之一的名字。舰身为白色涂装，全长1007米。依照帝国军的规定，具有个人风格的特殊旗舰，是上将阶级以上的舰队指挥官才有资格使用的。各旗舰的所有权皆属于帝国皇家，不过若要收回使用权，则必须经过指挥官本人的同意。伯伦希尔是帝国当时的新锐舰，不但外型异于以往的舰型，防御能力也经过强化。莱因哈特本人非常中意这艘旗舰，自旧帝国历486年其升为上将到新帝国历3年去世时为止，他始终搭乘着这艘船。

安妮罗杰·冯·缪杰尔（*Annerosevon Grunewald*）

生于宇宙历771年，莱因哈特的姐姐，皇帝的宠妃。拥有金发、青玉色眼睛、 象白磁一样肌肤的绝世美女。莱因哈特虽然一直都把自己的野心瞒着姐姐，但安妮罗杰实际早就了解得很清楚了，并一直默默在宫中为莱因哈特铺平道路，利用自己宠妃的地位保护弟弟在向上爬的过程中不被大贵族迫害。这一点安妮罗杰做得非常巧妙，她虽然专宠但从未插嘴国政，也从未要求皇帝给予莱因哈特什么，使得那些大贵族们虽然又妒又恨，但也对她无从指责，从而巧妙地保护了自己和弟弟。实际上，凭皇帝对她的宠爱，根本不必她开口，自然会提拔莱因哈特，更何况莱因哈特的确是功勋卓著。从她进入后宫的那天起，保障弟弟的前途就是她唯一的目标。安妮罗杰在弟弟获得绝对权力之前，并不想离开后宫。如果她真想离开，其实很简单，让自己失宠就行了。事实上，失宠可比得宠容易多了，象她那样专宠十几年不变，真是不容易，尤其她本身并不想得宠。

安妮罗杰的一生似乎从未为自己活过。当然了，她也曾经有过这样的机会，但却让她那伟大的，同时也是超级任性的弟弟给断送了。随着地位的提高，她所感到的幸福却不断减少，她自己的生活还没开始就宣告结束。对于她的一生，即使是不怎么多愁善感的人也会感叹一声“红颜薄命”吧。

安妮罗杰的美丽和魅力是毋庸置疑的，她只是轻轻一笑，就让齐格飞这样的英雄人物毫不犹豫地放弃了自己的人生，无怨无悔地为她献出一切。对那些对高登巴姆王朝的贵族们来说，她的确是个祸水般的人物。安妮罗杰的确和莱因哈特一样，她所拥有的美貌并没有使她仅仅成为花瓶式的人物。她的智慧决不在她弟弟

之下，而她所具有的透彻的洞察力和深刻的用心，也都非常不凡。从小时候开始，莱因哈特和吉尔菲艾斯玩的那些小花招就没有一样能逃得过安妮罗杰的眼睛，而她对付这花招的方法也真是高明得不得了。如果不是她的性格过于温柔，且与世无争，她完全可以成为象希尔德那样出色的人。

在弟弟真正掌握了权力时，她才终于从束缚中解脱了。可齐格飞却在这时因为莱因哈特而死去。虽然她爱着齐格飞，但从未表达出来，以后也再没有机会。之后她果断离开弟弟，想让弟弟的感情能彻底独立。当莱因哈特找到了象希尔德这样完美的人生伴侣时，安妮罗杰大概是最高兴的一个吧。

齐格飞·吉尔菲艾斯

一位有着火红色头发、身材高挑的美



男子。自从宇宙历 786 年和莱因哈特姐弟相遇后就一直守护在他们周围。为了当初答应安妮罗杰的"要和莱因哈特作朋友"的誓言，不惜献出自己的生命。他在战术方面具有丝毫不逊于莱因哈特的高度作战指挥能力，而且在部下的心目中也是位深得人望的长官，经常劝谏莱因哈特并且守在他的身边保护他的安危。他擅长以小型舰队突击大舰队，使敌军发生大混乱这类细密而又大胆的作战方式。他的旗舰为巴尔巴洛沙(Barbarossa)。此名原文即德文"红胡子"之意，因此才特别用在红发的吉尔菲艾斯身上。全舰红色涂装，非常醒目。自从吉尔菲艾斯死于秃鹰之城后，这艘旗舰就一直停在原帝都奥丁。

希尔德（*Hildegardvon Mariendorf*）

她生于宇宙历 777 年，一头短短的金发，看起来就像是少年。她出身于大贵族的家庭，但毫不犹豫地支持莱因哈特以自己的才能帮助他。希尔德在政略和战略两方面的才干，有时比莱因哈特更出色，这一点是莱因哈特自己也承认的。莱因哈特的霸气太重，目光放得太远，有时会看不见身边的事。这些方面的不足以前都由有吉尔菲艾斯默默补上，其他人都没注意到，所以吉尔菲艾斯一死，这些毛病就显得特别突出。幸而希尔德及时出现，填补了这个漏洞。希尔德是个冷静、贤明、理智的人，有时会觉得她过于理智了，凡事都想用道理解释，例如她对莱因哈特的感情。她具有和奥贝斯坦不相上下的谋略，而行事却远比奥贝斯坦光明正大。希尔德自己虽然认为自己不属于改变历史的一类人，但她这话实在太谦虚了，至少在巴米利恩她就对历史的发展起了决定的作用。莱因哈特死后她以皇太后的身份摄政。



渥佛根·米达麦亚

平民出身的军官，有一头蜂蜜色的头发和活力充沛的灰色眼睛，体格虽小但是全身肌肉紧绷均匀，是位具有俊秀灵敏身材的优秀青年。在宇宙历 792 年，米达麦亚与艾芳瑟琳结婚，有一个幸福的家庭。他和罗严塔尔是朋友，两人也是患难与共的生死之交，在工作上配合无间，合称帝国双璧。帝国历 486 年，克洛侯爵刺杀皇帝未遂，发动叛变，布朗胥百克公爵平叛时米达麦亚少将因为处死杀害平民的布朗胥百克司令官的至亲，被非法囚禁。罗严塔尔和莱因哈特、吉尔菲艾斯进行了一次密谈，之后莱因哈特救出了米达麦亚，换来了帝国双璧永远的忠诚与合作。他用兵神速，银河系中无人能出其右，因而有"疾风之狼"的外号。他不但作战行动快如闪电，而且能够依照实际状况迅速地反应，具备最高水准的用兵技巧，因此又被称为"名将中的名将"。他的旗舰为人狼(Belowolf)。



艾芳瑟琳

米达麦亚的夫人。她不但是一位惹人怜爱的女性，也是

米达麦亚元帅眼中唯一的有机女性。她是一位能让疾风之狼的那快速的行动力大幅减低的女人，一位堪称贤妻良母楷模的女人，一位成为帝国宇宙舰队司令官的部下们觅妻标准的女人，一位在品貌各方面都没话说，但仍无法让丈夫的好友罗严塔尔改变他那不正常的女性观的女人。

奥斯卡·冯·罗严塔尔

他有着近似黑色的深棕色头发，和贵公子般的英俊容貌与修长身材。不过最令人印象深刻的，莫过于他黑色右眼和蓝色左眼的组合。这样的眼睛被称为“金眼妖瞳”，相传为恶魔的标记。他在战斗指挥上不论攻守方面都几近完美无缺，相当沉着冷静又具持久力，能够一面纵观整个战局一面掌控战争的演变，光是这项才能就足以列为帝国的名将。他是不输于波布兰的花花公子，但对帝国宰相立典拉德的侄女艾尔芙莉德·冯·克劳拉有特殊的感情。他的旗舰为托利斯坦（Tristan），此是北欧神话中一名将之名，其尚有一段著名的爱情故事。这艘旗舰在宇宙历798年的“第9次伊谢尔伦攻防战”中，曾遭同盟军的蔷薇骑士连队强行入侵。

奥贝斯坦

由于他的双目都是电子假眼，自幼便遭人歧视。因此对订定“恶劣遗传因子排除法”的鲁道夫大帝深恶痛绝，为了推翻高登巴姆王朝而成为莱因哈特的属下。由于为了顾全大局可以不惜牺牲任何小节，如此斩钉截铁、冷酷无情的手腕以致被人称为“冷血义眼”。他接连不断拟定计策与谋略的才能，不论在帝国军或是同盟军中都是出类拔萃的。



弗利兹·约瑟夫·毕典菲尔特

如果说“猛将”这个词是专门用来形容他的话，是一点也不为过的说法。加上他以黑色高速战舰部队的姿态出现在敌人的眼前，因此“黑色枪骑兵”的名号令人闻风丧胆。在正面攻势上他猛烈的攻击不论帝国或是同盟都是独一无二的，然而敌方若经得起他凌厉攻势的话就会暴露出后继无力的弱点。

他的旗舰为王虎（Konibis Tiegel），为高速战舰。事实上，黑色枪骑兵舰队本来就是一支连旗舰在内全部是高速舰的特殊舰队。

奈特哈尔·缪拉

帝国军中年龄最轻的提督。然而实际战斗时却能表现出超乎他年纪的沉着与大胆。而且他在判断状况上还具备高度应变能力，能够在进行攻势的时候同时发挥守势的本领，因此有“铁壁谬拉”的外号。

他最早的旗舰为伦贝克（Lubeck），在巴米利恩会战中被击沉，后来的旗舰是帕希法尔（Pazival）。这只船是罗严克拉姆王朝第一艘建造完成的战舰，特别用以表彰缪拉在巴米利恩会战中的英勇表现。舰名来自于北欧神话中一个圣杯骑士。

克涅利斯·鲁兹

如果您期望鲁兹执行拟定大胆而又庞大的作战计划，恐怕注定会失望的，因为他是一位将笃实稳定的用兵方式视为信条的提督，所以会出现“他的存在就是为了忠实地执行命令”这样的评价。他在帝国军中算得上是数一数二的神枪手，对莱因哈特抱持着坚定不移的忠诚心，即使为莱因哈特牺牲生命也在所不惜。他的旗舰为“史基尼尔”（Skirnir）。

奥古斯特·沙姆艾尔·瓦列

给人一种传统武将形象的刚毅猛将。彻底的约束自我，战斗中一切都以达成任务为优先。虽然在莱因哈特麾下的提督中并不是非常引人注目的人物，然而战斗方面压倒性的胜利次数远超过战败的次数。是一位用兵果敢巧妙，并且以不屈不饶的性格深受士兵们信赖与尊重的提督。他的旗舰为火龙（Salamander）。

卡尔·古斯达夫·铁普

以王尔古雷战斗机的击坠王而远近驰名，具备从基层磨练升至提督的难得经历。他不论统率力或是胆识都独具非凡，是位光明正大的人物。他不但具有气概威武的风格，并且拥有与豪放性格相符的壮硕身材。另外在阵前指挥的时候也不忘听取并活用部下的意见，由此可以看出他异于外表的内在深度。他的旗舰为尤腾亥姆（Jotunheim）。



艾尔聂斯特·梅克林格

在帝国军诸位提督中最具有独特风格的，莫过于这位梅克林格。和其他阵前四处传令指挥的提督相比，他比较属于由后方以全盘的视野纵观战局，再依状况需要配置必要兵力的参谋型提督。他曾经入选过帝国艺术学院的分类年度奖，并且在钢琴演奏方面也深受评论家的赞赏，是一位天生具有艺术才华的提督，所以又有“艺术家提督”的雅号。他的旗舰为库巴希尔（Kvasir），为特制的高速巡洋舰。

亚达贝尔特·冯·法伦海特

曾经自称生来就是为了当军人的下级贵族青年。擅长运用充满机动性、以快攻为主的攻击方式，可是一但与敌方进行正面作战的时候就容易开始退却。倒不是因为他懦弱退缩，而是遇到这种情况会变得异常慎重的关系。是少数几位资质受到莱因哈特赏识的人物之一。他的旗舰为亚斯格林（Ahsgrimm）。

菲尔姆特·连列肯普

用兵非常扎实，是一位具有忠诚心、责任感、勤勉、公正、纪律等美德的优秀军人。他曾经当过莱因哈特的上司，能毫无偏袒地对待当时遭人排挤的莱因哈特，尔后对此铭记在心的莱因哈特便招揽他成为自己的属下。他比较欠缺弹性和宽容度，不过仍不失为一名优秀的提督。他的旗舰为戈加·法伦姆（Garga Falumul）。

卡尔·罗伯特·舒坦梅兹

曾经是莱因哈特旗舰伯伦希尔号的第一任舰长，由于任职舰长时培育的高超技巧，以及将边境支配权献给莱因哈特的这份忠诚心立下不少汗马功劳，因此受到莱因哈特提拔录用。就提督的资质来说虽然也称得上是一流的，可是却曾经发生过为了求好心切，反而事倍功半的状况。他的旗舰为冯凯尔（Vonkel）。

亚伦斯特·冯·艾齐那哈

被人称为“沉默的提督”，除非极端必要否则绝不开口，时常以手势下达作战指令。他并不是那种在前线横扫千军类型的提督，而是确实地执行扰乱敌人后方或阻碍敌军增援部队等看起来很普通但是却十分重要的任务。虽然如此却从未辜负莱因哈特对他的期望。在平时几乎很少开口，不过偶尔也会用亲切的方式表达自己对属下的关怀。他的旗舰为佛札尔（Visarr）。

伍尔利·克斯拉

曾经遭到旧帝国军部的嫌恶排挤，而被贬到边境的星系中。幸好莱因哈特惋惜他的才能，所以后来又被召回帝国首都奥丁。被莱因哈特录用后，随即身兼帝国宪兵总监及帝都防卫司令官两大重要职务。为了报答莱因哈特的知遇之恩，他也竭尽所能地在职位上发挥他的才能。在战斗方面后方支援要比前线指挥拿手。他的旗舰为佛西提（Forseti）。

小说篇

银河英雄传说

《银河英雄传说》可以说是田中芳树的代表作，完稿于1987年，它描写了从宇宙历796年/帝国历487年2月的亚斯塔星域会战到宇宙历801年/新帝国历3年7月莱因哈特驾崩的故事。他将人类历史的舞台搬到了浩瀚的银河。虽然空间和时间都变了，但他描写的仍然是人类的历史，叙述的依然是人的故事。虽然故事发生在未来的宇宙空间，但作者没有对各种先进武器大肆渲染，也绝对没有机器人，作者强调的是人的作用。《银河英雄传说》可看作是人类历史的一个缩影。纵观全书，虽然作为背景的历史时空是虚构的，但里面的人物却十分真实。它不仅描写了那个大时代的巨变，也塑造了一个个有血有肉的人物形象，作者还以旁观者的态度，阐述了自己对社会和历史等的看法，覆盖面包括帝制和共和、政治和经济、民主与独裁、战略及战术、宗教与历史等。无论人类如何发展，有些东西似乎是亘古不变的。战争、霸权、野心所带来的动荡总是一遍遍在历史中重演，人类似乎总是好了伤疤忘了疼。书里虽然有些情节的描写略显粗糙，有点类似结构提纲，但对人物内心的描写刻画入微，甚能引人入胜。

这套小说最早发行的是日文版，分《黎明篇》、《野望篇》、《雌伏篇》、《谋策篇》、《风云篇》、《飞翔篇》、《怒涛篇》、《离乱篇》、《回天篇》、《落日篇》共十部，长达212万字。现在，在台湾和香港有它的中译本推出。

银河英雄传说外传——击碎星辰的人

……喔，查拉图斯特拉，你是智慧之石、你是投石器之石，你是击碎星辰之人，你将自己高高地投出，然而，哪会有被投起的石子不会再次落回地面的

呢？

……那终会迷诸于你自己身上，如果你是有罪之人，就当会被自己所投出的石子所害。喔，查拉图斯特拉，你就将石子远远地投出吧，如此一来，它终将会落回你自己的头上。

—腓列特·尼采—

田中芳树早就宣布，不会再写《银河英雄传说》正传以后的故事，所以《银河英雄传说》的外传都是正传前的情节或并行的情节，可以说是对正传故事的补叙。《击碎星辰的人》描写的是第3次迪亚马特会战和列古尼札行星空战中莱因哈特的故事。宇宙历795年，莱因哈特只有19岁。虽然受到各种排挤和恶意中伤，但由于有吉尔菲艾斯的辅助，他仍在第3次迪亚马特会战中大有表现，确立了罗严克拉姆伯爵的地位。故事还连带引出了好几名日后成为莱因哈特阵营中将领的人，如舒坦梅兹、梅克林格、毕典菲尔德等。特别是写了帝国双璧投到莱因哈特麾下的经过，和他们如何合力解决围绕在安妮罗杰身边的宫廷阴谋。

银河英雄传说外传——尤里安的伊谢尔伦日记

《尤里安的伊谢尔伦日记》是以宇宙历796年12月1日尤里安初到伊谢尔伦的那天开始起至宇宙历797年4月15日为止之间所发生的一些事情。小说以尤里安的眼光来描绘伊谢尔伦众生群像，当然也记录了一些发生在这段时间中的故事，例如齐尔菲艾斯来访、杨与比克古的秘密会议等。外传通过尤里安的眼睛对一件件琐碎小事进行叙述，补充了许多正传中没有的情节，描绘了伊谢尔伦要塞的黄金时代，和在那段宛如"祭典"般的日子里，勇冠宇宙的杨舰队所表现出来的活力与生气，特别是从侧面描写了以司令官杨威利为首的杨舰队的各个主要成员们的生活和性格。

银河英雄传说外传——千亿的星辰，千亿的光芒

在这银河中，有千亿的星辰存在，绽放着千亿的光芒，而有个独一无二的野心，在散发着独一无二的光芒。

这篇外传描写的是莱因哈特18岁那年发生的事。当时他还姓谬杰尔，阶级是准将，还没有取得舰队的指挥权，只是指挥着不到100艘战舰。虽然屡受排挤，但在凡佛利特星域会战中他还是立下了功勋，升为中将。此外，外传还介绍了蔷薇骑士连队。叙述了先寇布是在什么样的情况下成为蔷薇骑士连队第13代连队长的。

银河英雄传说外传——螺旋迷宫

这本外传描写的是杨威利21岁时，加入军籍后不久的事。故事从宇宙历788年开始，

杨在艾尔·法西尔战役成为英雄，越级升为少校。在好友卡介伦的委托下，杨开始调查第2次提亚马特会战中使银河帝国完全败北的同盟军总指挥官"730年党"领袖布鲁斯·阿修比上将的死因。其中穿插描写了杨与卡介伦及亚典波罗的友情，和杨是如何结识后来成为他部下的如派特里契夫、姆莱等人的经过。外传还描绘了多年前的730年党的丰功伟业。

动画篇

银河英雄传说（录像带版）

《银河英雄传说》的录像带版是由日本德间书店推出的首部周刊式动画录像带，情节和小说基本一至。1996年7月6日发行第一期，推出后大受好评，因此第二、三、四期相继推出，共110集，制作时间历时10载。后来发行的55张的VCD版使用的就是这个版本。

银河英雄传说——新战争的序曲（电影版）

描写的是从宇宙历795年/帝国历486年10月的第3次迪亚马特会战到宇宙历796年/帝国历487年2月的亚斯提会战之间的情节。帝国军的年轻上将莱茵哈特和同盟军的不败英雄杨威利在片



中初次显示了他们的实力。它的配乐采用了交响乐来衬托其气势，舰队对战时声势甚为浩大。

银河英雄传说外传——黄金之翼（录像带版）

那两个人好像是在梦中出现的有黄金之翼的天使一样。

在那日遇到的那两个拥有黄金之翼

的天使，现在正张开他们的翅膀振翅高飞，飞向那无尽的宇宙。

这部影片描写的是莱茵哈特、吉尔菲艾斯和安妮罗杰三人的初会和幼时无忧无虑的生活。当皇帝弗道里希Ⅳ世将安妮罗杰夺去后，莱茵哈特和吉尔菲艾斯下定决心要一同成为军人，打倒高登巴姆王朝，征服宇宙，救出安妮罗杰。在帝国历483年的伊谢尔伦攻略中莱茵哈特还只是16岁的少校，指挥着仅一艘战舰。他和吉尔菲艾斯不仅要对付同盟军，还要应付宫廷贵妇培尼明迪候爵夫人派来的刺客。

银河英雄传说外传——白银之谷（录像带版）

莱茵哈特和吉尔菲艾斯从帝



国军军事学校毕后被派遣到边境的冰之行星——卡普琼克的前线基地白银之谷。热心于前线勤务的二人上任不久已跟基地内的腐败士兵惹起麻烦。基地司令官海份达大校受尼明迪候爵夫人的指使，下令二人转为侦探任务，暗地里却在侦察车做了手脚。两人



意外的遇到敌军，在白雪山的一役中立下了大功。

银河英雄传说外传——朝之梦、夜之歌（录像带版）

"白银之谷"事件后两年，莱茵哈特和吉尔菲艾斯被配属到依西鲁龙要塞，由驱逐舰、巡航舰舰长晋升为宪兵队队员。二人受委派调查军官学校中的一宗杀人事件，可在调查途中却发生了另一次的杀人事件。

银河英雄传说外传——污名（录像带版）

"朝之梦、夜之歌"事件后两年。吉尔菲艾斯自跟莱茵哈特相识以来，首次独个儿渡假。在人造卫星克罗依斯纳哈亚，吉尔菲艾斯为救一位老伯而被卷进毒品织织的风波中。

游戏篇

《银河英雄传说》是由日本Quest/Bothtec所制作的电脑游



戏。这一系列一直是回合制的战略游戏，而且战争画面采用《银河英雄传说》动画版中特殊的投影模式而不是普通游戏中的沙盘。由于它的背后有《银河英雄传说》小说、漫画和动画的庞大背景来支撑，所以一直受到银英迷们的欢迎。战争中，男人和女人在



血与火中的爱和恨是最强烈的，所以战争是文学永恒的题材。因而无论是《超时空要塞》、《机动战士高达》、《维那斯战记》、《不可思议的海之兰莉雅》还是《银河英雄传说》，都喜欢以星际空间为背景，在战火的洗礼和巨大战舰的衬托下描述动人的故事——"当我们在大地上奔跑时，我们的眼睛却总是看着蓝天，宇宙中的故事总是那么吸引人"。

这一系列游戏都以原作前五部《黎明篇》、《野望篇》、《雌伏篇》、《谋策篇》和《风云篇》的情节改编，也就是说到巴米利恩星域会战就告结束。而且它们的游戏方法一直没有太大的改变，不断强化的是剧情、人物、美工和人工智能。一般来说它允许玩家选择自由行星同盟或银河帝国来进行游戏，提供几个不同时期的剧本，以统一银河系为最终目的。

《银河英雄传说》是很早之前的作品了，似乎只有PC9801的版本。《银河英雄传说Ⅱ》开始也只有PC9801、PC8801、MSX2/2+和X68000的版本，后来才改版成IBM PC版。这是由于那时日本的电脑界故意采用与通用的IBM PC系列不兼容的特殊机种，保护民族产业，而且这个策略确实取得了成功，IBM PC系列在日本的市场占有率非常小。

《银河英雄传说Ⅲ》被移植到

IBM PC上后改名为《银河英雄传说Ⅲ SP》，而且第一次发行了汉化版本。这一代的特点是每个人物都附有小传，使没有看过原著的玩家也能轻松地融入剧情。

《银河英雄传说Ⅳ》也是首先在PC98上发行，但发行不久就被汉化移植到IBM PC上，就是《银河英雄传说Ⅳ EX》。这一版有10个时代背景，但最大的变化是玩家控制的不是同盟或帝国，而是某个具体的个人。玩家可以从登场的180多人中选择扮演者，不再局限于杨威利或罗严克拉姆。这样玩家就不一定是全局的控制者，而可能要逐步得到权力。这一点上它很象《太阁立志传》和《卧龙传——三国制霸之计》。其次，游戏加入了统合作战会议和提案制，使其他的人物有了和玩家一样的地位，从提线木偶变成了有血有肉的人物。还有，这一代大大强化了剧情，象伊谢尔伦之不流血战役、帝国内乱都会如时发生（当然要符合条件），这一点从10种时代背景上就可以看出，玩家甚至可以操纵罗严克拉姆兵变。在细节上，这一版取消了在三代中很受欢迎的人物小传，但战略部分变化不大。随着Windows 95在世界，特别是日本的普及，后来还制作了《银河英雄传说Ⅳ EX for Windows 95》。



在Windows 3.X和Windows 95普及后，IBM PC系列打入了日本电脑市场，传统的PC98系列电脑逐渐退出舞台。特别是支持多种平台的Windows 95的出现，使不同平台之间软件的移植变得容易了。这一点在软件上也得到了体现，例如过去许多游戏都是先制作PC98的版本，再移植到IBM PC上，但现在往往同时发行两个版本，甚至只发行IBM PC版。《银河英雄传说Ⅴ》正是在这种情况下推出的，所以一发行就是IBM PC的Windows 95版，而且由大宇资讯股份有限公司进行了汉化。这一代的美工有大幅度提升。在人物形象上游戏采用了类似油画的风格，看起来和过去的风格绝对不同，有一种全新的感受。在战舰的表现上采用的是漫画和小说混合的风格，舰艇单位全部以多边形制作，不论是伯伦希尔、休伯利安或一般的战舰、攻击空母、巡航舰、驱逐舰和战斗艇，名将的旗舰历历在目。战斗画面则是精心制作的3D电脑动画，强调质感与真实感所表现出的魄力，而且游戏的战场沙盘也改为3D方式表现。在游戏系统上，五代一改四代的作风，以作战为主，将重现许多经典战役。游戏有由许多单元剧情与结局组成的“战役模式”和进行独立单元剧情的“剧情模式”。“战役模式”预设了因各种条件而分歧的多重剧情，而“剧情模式”则可选择与电脑或真人相互对战。这一代干脆省去了内政、开发和生产的部分，让玩家能专注的进行战斗。至于剧情，将有60个以上的单元，并且配合了约200段动画来呈现壮阔的时代剧，根据玩家的指挥将衍生数十种结局，出场人数仅200人。游戏的设计继承了《银河英雄传说》系列一惯的风格，1只鼠标即可操纵自如。







除此之外，《银河英雄传说》系列还有一些衍生作品，例如《银河英雄传说Ⅳ EX for Windows 95 LOW COST COLLECTION》、《银河英雄传说VIRTUAL FIGURE》、《银河英雄传说SCREEN SAVER Vol.1》、《银河英雄传说SCREEN SAVER Vol.2》、《银河英雄传说SCREEN SAVER Vol.3》等。其中SCREEN SAVER系列的内容是《银河英雄传说》的壁纸、原画集和3D CG等。3D CG的战舰更以QuickTimeVR制作，能够进行360度的视点旋转。



-奇迹之海·《罗德斯岛战记——英雄骑士传》篇首曲-

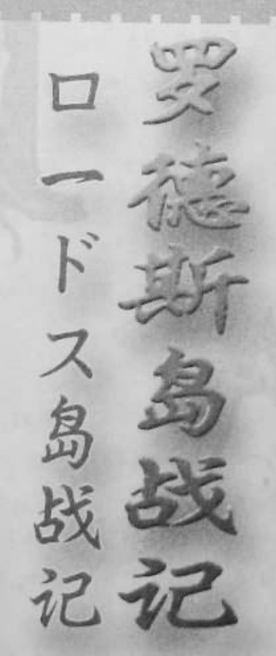
黑暗的夜空之所以分离两人
是为了使被呼唤而结合的心坦裎相见
脱离所有的束缚并失去一切之时
将会发现从没发现过的什么

风儿啊，我会挺身而出
一起航向那片苦痛之海
将与你的羁绊深刻于心
就像波浪般即使粉碎也永无止尽

为了什么人们才相互争执
血流成河只是为了使花朵绽放吗
还是为了获得美好的明天
等待美好明天的到来

风儿啊，我会挺身而出
一起航向那光明之处
然我虽胸怀着诚挚的祈祷
却仍失落在看似黑暗的未来

风儿啊，我将不再恐惧
爱就是我所寻获的奇迹
相信你使我感到如此喜悦
暴风雨不过是试探着
我俩爱情的一道考验



Record of Lodoss War

翻译编写 台湾 哈泥蛙
整理补充 北京 李朋

屏幕上出现的角色就是这次旅行中最后的对手了。你操纵着手持魔法长剑的勇士，跟曾经陪你一同出生入死的伙伴们迈向最后的生死之斗。如今你的铠甲上有风之精灵的守护，并就这么跟另一位战士持剑上前与敌人正面对决。你无须担心身上的伤，因为你所信赖的司祭正低声咏唱着治疗的魔法 你也不用担心敌人刀枪不入，因为疾恶如仇的魔法师正使用着电击魔法打穿了敌人的防壁……无论结果是喜是悲，是救回了心爱的她还是拯救了全世界，将来你都会对这一次的冒险回味不已。

幻想世界就是这么迷人。剑与魔法、各式各样的种族与妖魔、一个个出现在冒险者们面前的难题，加上揉合了一点中世纪西方古文化的风格，使得许多RPG 迷们废寝忘食，沉迷在这浪漫的英雄史诗之中。本文将要介绍的《罗德斯岛战记》(ロードス岛战记／Record of Lodoss War)，就是在日本十分风靡的幻想角色扮演大作。

在介绍这部作品之前，我们先看看什么是“纸上角色扮演游戏”(TRPG，Table Role Playing Game)。这可说就是一种虚拟的RPG游戏，不过由于想像空间大，加上玩家可以亲自决定剧情发展，因此很受到欢迎。TRPG可以说是角色扮演游戏(RPG)的源头，完全没有概念的新手可以想想《魔法门》或《创世纪》这一类的游戏，它们都属于角色扮演游戏的各种形式。在角色扮演游戏中，所有玩者都将自己当作是一名住在想像世界中的虚构角色。举例来说，你知道在真实世界中你是谁，你知道你的名字(嗯，希望如此)，而你可能是一个高中生、或是中年上班族、或是三个小孩的母亲。但在RPG的世界中，你摆脱了这些平常的身份，成为一名不那么普通的角色。你可能想尝试担任命中注定的救世英雄，或者是成为执行屠龙任务的神圣武士 你可能

想当一名对禁制的黑暗知识感到强烈兴趣的法师，或是一个梦想变成人类的丑陋怪物。在像是《魔法门》这样的游戏中，你控制一些人物在屏幕上走来走去，你依据他们所遇到的状况与反应选项作出选择。而在 TRPG 的世界中，因为你的限制变少，所以角色扮演的成分变得更重。其实，TRPG中的“角色扮演”可以说很像是在演戏。

为什么要先提这个？因为TRPG 就跟一般的RPG 游戏一样，必须要有自己一套的世界设定，让各位玩家们在这座舞台上尽情发挥。在美国和日本，有许多不同类型的 TRPG，例如龙与地下城（Dungeons and Dragons，D&D）、General Universal Role Playing System（GURPS）、Call of Cthulhu、Sword World RPG、Wares Blade等。

本文所要介绍的《罗德斯岛战记》，采用的背景是日本TRPG系统中Sword World 的世界。Sword World 是一个中古时代幻想角色扮演游戏，提供玩者多重职业的选择（无论种族），并且只须使用六面骰。这个系统或许不比大家最熟悉的D&D 等系列有名，不过Sword World在日本却是最为出名的系统之一。

当初创造这个世界的原案人安田均邀请作家水野良将其中部分剧情撰写为小说，水野良鉴于日本的TRPG很少有一套公式化的世界背景，发表了他从高中就开始构思的一套设定，并经由安田均先生的协助创造了Sword World 的世界，其中《罗德斯岛战记》便是水野良先生为这个世界所创作的第一套主干故事。《罗德斯岛战记》的第一卷《灰色的魔女》推出之后销路奇佳，成为奇幻小说的代表作，不断再版。出版社角川书店当然不会放过这个机会，因此结合了庞大阵容，制作了《罗德斯岛战记》的OVA（不在电影院和电视上放映而直接发行录像带）动画片，原画还请来了名插画家结城信辉（跟小说中的不同，因此画风有差异），推出之后果然一炮而红。根据日本ACG（动画、漫画、游戏）发展的惯例，后续的漫画、电脑游戏等产品不断出炉。至今原作者水野良仍继续撰写着《罗德斯岛战记》的系列小说作品，而Sword World所设定的世界背景，也更为日本的RPG迷津津乐道。

一、传说的历史

世界之初只有巨人独自活着，
时间不断流逝，
随着起源巨人的死去，
一切也就开始了……

肉化土地，
血化海，
气息变成风，
为孤独叹息的心脏化成火焰，
身上的热带来了生命，
生命变成了诸神。

右脚变成战神麦里，
左脚变成商神恰萨，
头变成知识之神拉达，
身体变成大地母神玛法，
邪恶的右手变成暗黑神法拉利斯，
善良的左手变成光明神法利斯，
体毛变成了草木，鳞变成了龙。

诸神把天上无名地下无界的叫作宇宙，
调整精灵、野兽、妖精。
诸神把天、地、海还有整个空间界，
一分为三——
一为精灵界，
一为物质界，
还有两者之间的妖精界。

时间慢慢过去，
人也出现了。
继承神的血肉的人类，
凭天生的法力，
建立地上王国，
把国名叫作卡斯特鲁。

魔法就是法则，
魔法就是道理，
把王府移到宇宙，
使龙变成自己的仆人。
有劳行者或魔法低微者，
被圣剑赶到妖魔猛兽生存的角落，
变成了蛮族。

天长地久，
永恒不可能在人身上实现，
随着年月过去，
王国终也失落了。

虽有智者的鼓励，
但无奈圣学法力日渐退化，
只能眼看王国日渐腐败，
而魔界蛮族却在泛滥。
蛮族终于攻陷王府，
国家消亡了。

随后日子，
魔法时代逐渐消退了，
力量降低，
使战斗都只管用刀剑争霸。

那是诸神大战而产生了我们的故乡……

诸神的咒言也从罗德斯岛大地流传开了……

这是很久之前便传下来的传说。世界，从始源之巨人开始，巨人便是



世界，世界就是巨人。然而巨人忍受不了孤寂，在永远的孤独中他终于崩溃。他的愤怒变成了火，他的哀伤变成了水，他的呼吸变成了风，他的身躯变成了大地，而他体内源源不绝的能量则变成了玛那(マナ)。自此，便形成了这个佛赛列亚(フォーセリア)世界。

（一）诸神的战争

巨人的意识分散之后，出现了黄金色的世界树(イグラジグル)。它是所有生物的源头，它第一次结出来的果实落到地上，成为了各个神邸，他们拥有永不消散的灵魂以及永不腐坏的肉体，更拥有无限的奇迹力量。之后世界树的果实又形成了各种生物，他们与自然能量形成的上位精灵及有形而无意识的下位精灵，过着相安无事的生活。

然而有光必有影，而光影虽相生也相斥。光明众神与黑暗众神终于爆发了战争。他们带领着追随自己的种族，展开了一场神话战争。战争经过了数千个昼夜，甚至卷入了所有的种族。由于彼此的力量过于强大，使得最后众神的肉体不是被对方毁灭，便是被称为“屠神龙”的古龙之王所消灭，而战争也因此结束。后来世上只剩下永不灭的神之灵魂以及其他遗留下来的种族。为了维持自己的优势，众神给予信仰他们的人奇迹之力，帮助他们获得更好的生活，并随时等待着降生于新肉体上的机会。

（二）古代魔法王国

由世界树所创造的初代人类拥有极高的智慧，他们发现了玛那的奥秘，并以“言灵”的方式运用玛那产生各种奇迹，创建了魔法王国卡斯特鲁(カストゥール)。日积月累的经验，终于使他们成功地建立了一个魔力之塔。这座塔能够吸收世界中永不竭尽的玛那并传入宝石中，魔法王国的人们将宝石嵌在额头上，因而获得了无限的魔力。自此魔法的研究达到了顶峰。凭着他们的智慧，不只是呼风唤雨，甚至能制服曾消灭诸神的龙族，使唤最邪恶的魔神族，将整个都市浮游于空中。然而除了王国直属的居民之外，其他无法使用魔法的人都被称为蛮族，遭到王国的人所唾弃、放逐，更沦落到成为奴隶的下场。这些人即使愤怒，但在这些贵族强力而又源源无尽的魔力面前，他们也只能不断的忍耐。

蛮族不断地忍受魔法师们的强势统治，却苦无力量与他们相对抗。就这样卡斯特鲁繁荣了几百年。但在王国全盛时期的某一天，为了完成一项史无前例的魔法，数百位魔法师一同开始进行魔法仪式，然而却因为一个差错使得这个魔法全盘失败了，连带魔力之塔竟也因此而毁灭。蛮族们趁这机会拿起了剑攻向王国，失去无限魔力的魔术师根本毫无招架之力，整个卡斯特鲁便在短短的五年间完全毁灭。魔法王国最后的太守沙鲁巴因(サルバーン)将称为“太守的秘宝”的真实之镜、魂之水晶球、知识的额冠、支配的权杖、生命之杖这5 件祭器和其它秘宝托付给守在罗德斯岛各地的魔龙晨星、冰龙布拉姆度、水龙艾伯拉、邪龙拿斯、金龙米茜五匹古龙看守，并对它们下了魔法的咒缚。

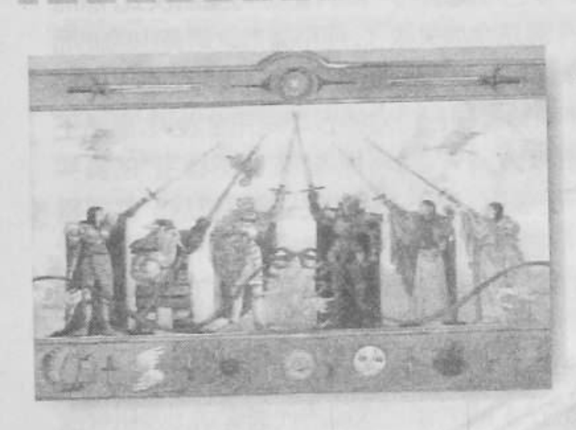
从此，魔法文化完全毁灭，成了一个剑的世界。由于这段令人扼腕的奴隶生活，使得后来的人们极为憎恨这种古代语魔法以及研究这套魔法的人们。如今流传下来的古代语魔法，只是有心人从遗迹中搜寻回来的冰山一角。经过了世代交替，这个世界便成了剑与魔法共同成长的世界，也是人称Sword World的世界。

在之后五百年间，阿拉尼亚、卡诺恩、莱丁、莫斯、瓦利斯等国家相继建立，但战争不断。邪神的最高祭祀那尼鲁(ナニール)曾率领蛮族进行侵略，但被北阿拉尼亚的建国君主阿特莫斯一世阻止。ヴァーチェスのカノン等也曾进行过侵略。

（三）魔神战争

由于一个错误，从黑暗中呼唤出了魔物。
世界被黑暗包围，在黑暗中人民丧生，国家灭亡。
然而为了对抗黑暗，希望之光开始聚集。
人类站了起来，手中握着剑；
妖精站了起来，在光辉的森林中拿起弓箭；
矮人站了起来，手握的槌子换成了战斧。
光集结成了希望的太阳，太阳划开了黑暗，
在森林、山岳、平野和海空都获得了胜利。
黑暗的魔物逃回了自己的住所，
那儿是魔物的圣地，世界最深之迷宫。
底层有通往异世界的门，魔神之王坐在黑暗的玉座，
举起了邪恶的右手，对世界送出了诅咒。
被挑选的百位英雄，挑战这黑暗的死亡迷宫，
绝大多数的英雄在暗黑之地与魔物战斗，变成了冰冷的尸骸，
即使如此，光仍照进了迷宫的最深处，
七位英雄挑战魔神之王，之后六人活了下来，拯救了世界。
一位是骑士，披着纯白铠甲，手握圣剑的瓦利斯之王，法恩；

一位是战士，亲手打倒魔神，而心也被魔神所吞的暗黑皇帝贝鲁特；
一位是矮人，失落的石之王国最后的国王，弗雷贝；
一位是魔术师，拥有世界所有知识的大贤者渥特；
一位是神官，遵守着大地之法，纯洁的玛法神官妮丝；
而最后一位是无言的魔法战士，不留姓名便离开的光之使者。
就这样光明重现，黑暗远离。



这是罗德斯岛上所流传的史诗，描述三十年前一场"魔神战争"的血泪历史。当时罗德斯岛西南方的联合公国莫斯属于群雄割据的战乱之地，其中的小国司卡德的国王布鲁克为了某些原因，从"最深之迷宫"的黑暗王座中用自己女儿的血解放了从古代魔法王国时期便封印起来的魔神之王，但并没能支配她而为她所杀。魔神王和她唤出的魔神们拥有强大的战力、魔法力和再生能力，在失去了束缚之后倾巢而出，首当其冲的南部矮人石之王国被魔神完全消灭。魔神们横扫罗德斯岛，各种生物濒临毁灭。最后岛上的居民团结了起来，为共同打倒魔神而奋战，百位勇者挑战魔神的圣地——最深之迷宫，与魔神们和拥有可怕魔剑的魔神王决一死战。在激烈的战斗之后，六位勇者打倒了魔神王凯旋归来，他们便是史诗中的"六英雄"。

在此之后三十年，《罗德斯岛战记》的故事开始了……

二、世界设定

(一) 世界构成

在这个世界中，依照性质的不同划分成三个异质的"领域"，分别名叫精灵界、妖精界以及物质界。

1. 精灵界。这个世界的形成源于始源之巨人，巨人所遗留下来的肉体与精神便形成了这个世界中的自然力，万物便是以这些自然力形成。自然力中最为耳熟能详的当然就是四大元素：地、水、火、风。其后所介绍的物质界便是由精灵界中各种自然力的平衡及协调之下所形成的，如果有外力导致这个精灵界崩坏的话，那么物质界也会崩溃。但是几乎没有任何有邪念的生物能闯进这里，通常能进入精灵界的生物，本身都必须非常近似精灵本身，通常都是原为精灵族而进入物质界的种族，这就成为一个非常大的限制了。而要如何进入精灵界呢？首先当然是要在精灵魔法上有一番很大的修为，然后必须要有一扇通往精灵界的"门"。这要看你要进入何种精灵界而定，例如要进入水之精灵界当然以清澈的湖泊最佳，风之精灵界就必须要有风之精灵力很强的地点，之后再使用契约请精灵们开启这扇门，自己的肉体便会化为近乎精灵的存在而融入精灵界。精灵界并没有所谓的"实体"，只有纯粹的意识和能量。既然意识是无形的，因此精灵界当然也没有时间与空间的概念，只要心意一转便能进行接触与交谈。

住在精灵界的，当然就只有精灵们了。他们以自然力为肉体，换句话说有形而无形，他们有意识却不能自主，必须完全遵从精灵王或是精灵使的命令，换句话说有意识又无意识，他们会死亡，但死亡只是表示回到原有精灵界，重新变成另一个精灵，换句话说有生命又无生命。而所谓的"精灵王"除了能量强上许多(几近无限)之外，跟精灵最大的不同就是他们拥有自主意识和负责掌管大环境的精灵力。如果一个精灵使想使唤精灵王，就必须拥有超越精灵王的实力，并且了解大自然的精灵力之理。而精灵王将会多强，就得看精灵使的本事了，如果真的有能耐的话，一个精灵使可能就会拥有不可思议的力量。但话说回来，如果一个精灵使强到这种地步的话，应该就不会蠢到作这种傻事了吧？因为他可是已经精通自然之理了！

另外在精灵界中可不是各种精灵和平共处，相反的它们可真的是"水火不容"，领域分得清清楚楚。除了四大精灵各据一方精灵界之外，变种的精灵们(自然界虽以四大能量为基础，但重要的自然力似乎都有其专属精灵，例如冰雪之精灵、森之精灵等等)也是各有自己的地盘，这种领域行为甚至蔓延到物质界，造成了各个地方气候的不同。而精神之精灵就更为抽象了。

2. 妖精界。介于精灵界与物质界之间，扮演着类似通道的角色，而此地的生物特性也变得介于两界之间，虽然拥有物质界生物的肉体，却同时具备了精灵的特性。原本住在这儿的生物中最有名的便是



森林之精灵族妖精族、原野之精灵族草原妖精和大地之精灵族矮人族。但在诸神战争的时代，众神们将这些居民全数从妖精界中召唤至物质界，使得如今的妖精界变得空无一物，只有被称为"黄金树"的世界树亚种默默矗立在镜之森林，以它们的果实赋予三界源源不绝的能量。

另外此处的时间流动比起物质界也有相当大的差异，这是因为此处的时间轴同时被精灵界的无限时空以及物质界的时间流动所影响的，因此如果一般人有幸进入妖精界一天，等到回到物质界时大概就恍如隔世了。

3. 物质界。就是一般生物所居住的这个世界了，但可不要以为这个世界是原本就存在的，物质界的建立是必须要靠精灵界中各种精灵力的相互作用，再加上妖精界中黄金树果实所赋予的能量才能够维持下去。换句话说，物质界就像是巨人的肉体，而另外两界便是巨人的意识与灵魂这种感觉。罗德斯岛就存在于此世界中。

（二）罗德斯岛的地理

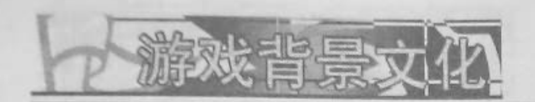
罗德斯本来是亚列拉斯特大陆的一部分，但在神话中诸神战争的时代，这儿是大地母神玛法与破坏女神卡蒂丝的最终交战之处。到了神话时代末期，大地母神终于毁灭了卡蒂斯的肉体，然而卡蒂丝却在死前对这个大陆放出了诅咒。玛法为了防止这个诅咒传到了大陆的每个角落，用尽了最后的力气将这块大陆分离出来，而她也因此身体腐烂，成了只有灵魂的存在。自此，大陆的南方便出现了这样的一个大岛屿。由于这儿有许多混沌的领域，由于这儿居住着妖魔或魔兽等许多令人憎恨的生物，也是由于传说中被称为破坏之女神的女神遗体就沉眠在这个地方，因此大陆上的居民都称它为被诅咒之岛——罗德斯岛。玛法将自己的力量留在了罗德斯岛最东北的达巴(ターバ)，而卡蒂丝的力量则留在了马莫岛。罗德斯岛上依国家可分为七个区域，其中也有许多无人踏人的魔境：

1．千年王国阿拉尼亚（アラニア王国／ALANIA）。阿拉尼亚王国位于罗德斯岛东北部，是各王国中最古老，也最富文化气息的国家。在魔神战争的时期，由于这儿离主战场最远，因此几乎没有受到战火的摧残。此处代代都由相同的王家继承王位，由于拥有悠久且丰富的文化资产，使得这儿到处都充满了祥和气息，也鲜少发生什么重大的内乱。阿拉尼亚的首都亚兰位于南方，其历史已经不知多久了。自古以来，阿拉尼亚一直跟位于其东北方的矮人族的"石之王国"保持着良好的关系，而亚兰的城镇规划便是出于矮人族之手。完全由石头所砌的整洁街道和由矮人族所建的大理石之城不仅是极佳的观光胜地，也是两国之间的友好象徵。

然而这样的和平景象至今已不复见，阿拉尼亚的国王阿特莫斯七世被其弟拉斯塔公爵暗杀，造成了国家内乱。拉斯塔的王弟派和亚摩森的先王派为了争夺



罗德斯岛全图



王位而自立派系发动内乱，导致民不聊生。两方有意将阿拉尼亚分割成两国，于是有人将希望寄托在出生于萨克森的一位英雄帕恩身上。

2. 沙漠王国弗雷姆（フレイム王国／FRAME）。弗雷姆位于瓦利斯以北，几乎可说是一个沙漠国家。原本这个地域居住着许多部族，终日为了少许的肥沃土地而争战不断，然而前几年却出现了一个自称为卡修的剑士，统一了大多数的民族建立起这个王国，他自己也由于其无与伦比的剑技及优秀的统治手腕而被尊称为“佣兵王”。

由于卡修的领导，使得原本好战却无组织的部族变成了一支勇猛善战的骑士团，因此弗雷姆的国防力异常强大。在小说第二卷中，虽然国内最主要的两支民族“风之部族”及“炎之部族”经过了炎之魔神的事件之后已经和好，但由于罗德斯岛上的战乱扩大，许多难民涌人了这个国家，因此难民问题是如今弗雷姆必须优先面对的。

弗雷姆与火龙山之间围起来的部分是一大片草原，本来应该是极适合人民居住的地方，但由于西边火龙山中的魔龙晨星都在这里寻找猎物，所以被称为火龙的牧场。由于它极为讨厌人类，因此这儿没有人能够居住。过去人们还能睁一只眼闭一只眼的不再多事，然而由于难民的增加极需要新的耕地来养活这些人，因此为了获得这片大草原，跟晨星的决战是势在必行的。

3. 自由都市莱丁（ライデン自制领／RAIDEN）。莱丁位于罗德斯岛的西北方，是个并不属于任何国家的独立都市。它是罗德斯岛唯一与亚列拉斯特大陆有船只往来的港口，也是最大的商业都市。各种公会、商店林立，虽然为这个地方带来了财富以及繁荣，但也使得这个地方更为复杂及危险。这个都市目前几乎已经发展到一个小国家那么大，而管理这个都市的便是市议会。要成为议员唯一的方法便是“有钱”，在这里有钱的人最大，议员长便是最有钱的人。这听来虽显得荒谬，但是他们卓越的商业手腕，却也确实带动了整个都市的发展。

但英雄战争后大量难民的涌人使得这儿的治安越来越乱，加上这里还时常遭到魔龙的袭击，莱丁市议会向邻国弗雷姆提出了合并的要求，卡修王接受了这一提议。这样一来，弗雷姆成为了罗德斯岛最大的国家。

4. 神圣王国瓦利斯（ヴァリス王国／Valis）。神圣王国瓦利斯位于岛的中央部，王宫位于罗依德，几乎可说是由法利斯信徒所建立的。在此地信仰至高神法利斯的信徒极多，神的教义视为最高的法典。

基于瓦利斯是属于法利斯的国度，故神殿的势力相当庞大，甚至拥有选举国王的权力。过去的国王是由将魔神封闭在地下迷宫的六英雄之一的法恩，他英明的领导加上国内受过法利斯洗礼的圣骑士团，使得瓦利斯在各国中具有举足轻重的地位。但是由于瓦利斯在“英雄战争”中失去了法恩王，加上圣骑士团的主要武官也在那场战争中全灭，使得瓦利斯有段时间陷人了极为混乱的局面，甚至连法利斯神殿跟圣骑士团之间都出现了争执。幸亏一位名为埃特的司祭居中调停，好不容易才拯救了瓦利斯，同时他本人也因为这份功勋获选为新任瓦利斯国王，并迎娶了法恩之女菲安娜公主为妻。在新王埃特的领导之下，瓦利斯正积极收复着被马莫所占领的土地。

5. 龙之公国摩斯（モス公国／MOSS）。罗德斯岛最大的国家便是位于西南部的山国摩斯。此地是由许多小国基于“龙之盟约”组成的公国。魔神战争时曾经造成了摩斯内部的混乱，幸而由“龙之领主”迈先加以领导，才统一了整个公国。

摩斯最为著名的就是独一无二的龙骑士团。目前共有十二位龙骑士守护着摩斯，而他们任何一人皆拥有胜于一个军团的战力。而当年迈先驾驭的金龙更是罗德斯岛五大古龙之首，不仅拥有无比的战力，更是国家守护神的象徵。

摩斯的西南方虽是非常荒凉的山区，不过曾撼动全岛的“最深之迷宫”便在此地，这个迷宫原本是古代王国魔法师召唤魔神以供差遣的地方。当年一个小国的国王为了藉助魔神之力统一摩斯，来到这里解放了魔神的封印。他的愚蠢行径造成魔神肆虐整个罗德斯岛，最后才由百名勇者将他们再度封印。如今虽然魔神不复出现，但六英雄中的渥特为了监视这个迷宫，居住在附近的一个石塔中。

6. 学者王国卡诺恩(カノン王国／KANON)。卡诺恩王国位于岛的东南部，首都罗伊特（ロイド）。此地历年来都是由国内著名的学者统治。由于多为平原且气候温和，使得国内的农业极为发达，居民均过着丰衣足食的生活，也被评判是最丰裕的国家。

然而在小说中却几乎看不见这样的情景。由于马莫发动的英雄战争，使得邻近马莫的卡诺恩首当其冲，遭到了几乎毁灭的命运。但卡诺恩的第三王子利奥那大难不死，组织了“卡诺恩自由军”。如今马莫派来的领主实行着残酷的统治，加上王室成员已被杀戮殆尽，复国之

日似乎是遥遥无期，全民的希望都寄托在卡诺恩第三王子身上。

在阿拉尼亚与卡诺恩之间有一片茂密的森林，这便是闻名的“不归之森”，也是罗德斯岛上的妖精族两大住所之一。高等妖精族的长老为了不让低等的人类进入他们的住处，而与森之精灵王订下了契约封闭了整个森林，不让动物以外的人进入，也严禁族人离开这片森林。森之精灵王强大的精灵力，使得凡是一进入这个范围的人类，其灵魂均会陷入妖精界而永远迷失，因此除了有妖精族的蒂德莉特带路的帕恩等人之外，并没有任何人能够安全脱离这个森林。

7．暗黑之岛马莫帝国（マ一岛／MARMO）。马莫是罗德斯岛南方附属的一个小岛，有“黑暗之岛”的别名。许多邪恶的魔物居住在此，被罗德斯岛通缉的罪犯也几乎逃至此地，加上境内拥有唯一的黑妖精之森以及破坏女神卡蒂丝的神殿，使得这儿成为了暗黑神的国度，也是和秩序无缘的场所。

在这儿“力量”便是全部，弱肉强食是唯一的准则，原本是个混乱无秩序的暗黑之岛。约在二十年前，曾经是六英雄之一的贝鲁特以强大的力量在很短的期间内便压制了全岛，建立了马莫帝国，自称是“暗黑皇帝”。他并将目标锁定为整个罗德斯岛，企图成为整个岛的霸主而开始发动了侵略战争。然而由于“英雄战争”时贝鲁特的死亡，马莫几乎又恢复了原本混乱的局面，不过当年贝鲁特的四个部下们仍勉强维持着这个帝国，这四位分别是黑骑士亚修拉姆、暗之大僧正休迪鲁、黑妖精之长鲁杰布和黑之魔导师巴古纳德。

（三）种族

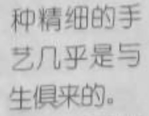
1．妖精族（エルフ／ELF），森林之精灵族。妖精族其实有许多分支出来的种族。黑妖精（ダークエルフ／Dark Elf）能力跟一般妖精无异，但是他们效忠邪神，因此肤色变得漆黑，头发也变成了银白色。半妖精（ハーフエルフ）则是人类与妖精之间所生的后代，虽然半妖精拥有妖精族的魔力和人类的力量，但总是被人类和妖精两族所唾弃，成为左右为难的存在。而从神话时代便存活下来的妖精及其近亲，则被称为高等妖精（ハイエルフ／High Elf）。

妖精族原本居住于妖精界，在诸神战争时被召唤到了物质界，从此便迁移至物质界生活。一般来说，妖精族的容貌无论男女都十分美丽，长而尖的耳朵是他们最大的特徵。由于本身是近乎精灵的存在，因此他们的寿命是无限的。然而也由于他们美丽、有智慧而且拥有近乎无限的生命，使得他们极为高傲，不仅对人类这个种族极为鄙视，视他们为低俗粗鲁的生物，对于其他诸如外型不好看或是会对森林造成不良影响的生物都十分厌恶。在罗德斯岛上，妖精族甚至由于过于不愿跟外界交涉，而将自己所居住的森林施以魔法，封闭了对外界的所有通路。





2．矮人族（ドワーフ／Dwarf），大地之精灵族。矮人族跟妖精族一样在诸神战争时被召唤到了物质界而从此定居。他们拥有似乎是在讽刺妖精族般的外貌，不仅矮而且肥胖，并且已经完全无法与精灵交涉。他们的个性爽朗、直性子，并且爱上了物质界的酒。然而虽然他们拥有如此粗犷的外表与性情，他们的手工艺却是精巧到没有任何种族能够比拟，这是他们身为大地精灵的技能，为了让储藏在大地中的原石蜕变成美丽的宝石。他们这种精细的手艺几乎是与生俱来的。





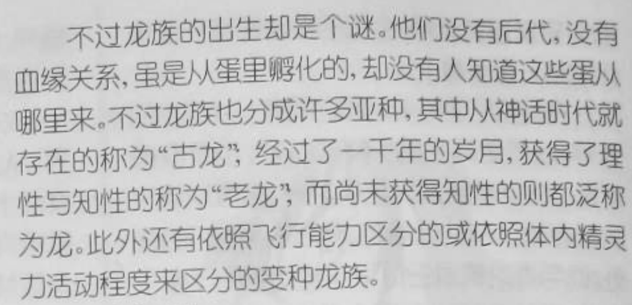
3．草原妖精族（グラスランナー／Grassrunner），原野之精灵族。其实在日文里面有两种不同的

东西在中文都称为“妖精”。一个就是我们所熟悉的Elf，但是事实上在设定中，部分精灵界的精灵获得了意识而变成了妖精界的居民，这些居民也被翻作是“妖精”（因为日文的汉字直接就写成妖精）。后者包括了蛮多的种族，例如草原妖精、矮人族，因为原先所属精灵属性的不同而有所差异。后来在诸神战争的时候，这些妖精们被召唤到了物质界也因此定居了下来，但如果他们习惯了物质界的生活，便会渐渐失去了跟妖精界或精灵界交信的能力，例如矮人族和草原妖精就是一例。草原妖精个子跟矮人族差不多，但瘦了许多，大概可以活个两百多岁，他们即使是已经长大成人，外表也近似人类的孩童，耳朵也是略长而细。一般来说，草原妖精是个富有好奇心，很喜欢旅行与冒险的种族，因此见多识广的他们通常会配合自己遗传的美妙声音担任吟游诗人的职位。不过他们敏捷的身手以及灵活的手指，也使他们几乎天生就是个盗贼的料。

4. 巨人族（ジャイアンド）。由于诸神时代的众神肉体也是拥有巨大体格的人形，因此大多认为巨人族其实是古代诸神的后裔。正如其名，他们拥有极为高大的身体且力大无穷，但是头脑却是十分的迟钝。在巨人族中除了一般的巨人之外，同时也有属于不同精灵属性的巨人如火之巨人、冰之巨人等，加上独角巨人、独眼巨人等等，也可说是分支众多的种族。

5. 魔兽类。魔兽都是在众神时代以及古代王国时代，神以及魔法师们将数种动物的特征混合创造出来的生物，而其命名也大多采用动物的混称，例如鸟人、鹫狮都是这种技术创造出来的生物。在这样的种族中，也有人称部分的魔兽为“幻兽”，不过这都只是人类随意命名的，一般来说，外形优美的魔兽们都会被称作是幻兽。

6. 龙族（ドラゴン）。自始源时代就与众神并存的最强种族。他们拥有强壮的肉体、无比的智慧、能使用龙族专有的龙语言魔法，在精灵力尚未分化时便出生的他们更使得一般的精灵力无法对他们产生任何效用。在诸神战争末期，便是由被称为“屠神龙”的龙王烧尽诸神的肉体而结束这场战争的，可见龙族的强大能力。



不过龙族的出生却是个谜。他们没有后代，没有血缘关系，虽是从蛋里孵化的，却没有人知道这些蛋从哪里来。不过龙族也分成许多亚种，其中从神话时代就存在的称为“古龙”；经过了一千年的岁月，获得了理性与知性的称为“老龙”；而尚未获得知性的则都泛称为龙。此外还有依照飞行能力区分的或依照体内精灵力活动程度来区分的变种龙族。

（四）魔法系统

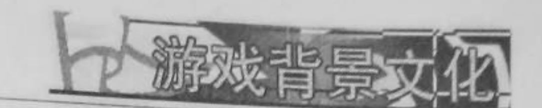
在这样的世界中，拥有三种完全不同体系的魔法系统，它们分别是引发物质能量的古代语魔法、召唤精灵使用自然之力的精灵语魔法和藉助诸神之力行使的神圣魔法。

1. 古代语魔法（ソーサラー．マジック）。第一代高智慧的人类发现了运用玛那的方式。他们以“言灵”（蕴含着魔力或灵力的话语）为辅，以自己的精神力操纵大自然中的玛那，达到他们想要的结果。由于不同的精神力和魔力的操作会引发不同的现象，使得这一门技术在这么长的时间中都不断地发展着。至于“古代语魔术”这个称呼的由来，只是因为这方面的相关记载和言灵大都是以古代文字组成的而已。

到了卡斯特鲁王国时代可说是古代语魔法的全盛期。以前由于一个人的魔力与精神力毕竟有极限，使得魔法的研究并不能有很大的突破。然而魔力之塔的完成却使得古代王国的魔法师们完全不受到这层限制，可以随心所欲地研究更深奥庞大的魔法。在王国的全盛时期，依照研究方向的不同，而将魔法系统细分出了较特殊的领域：

死灵魔法师（ネクロマンサー）：研究不死生物的产生或召唤，例如给予尸体或是骷髅能量，让它们像是被操纵的傀儡般使唤。到了后来甚至发展出了最终极的奥义，将自己的肉体不死化，使得自己变成了一种永远的存在。

魔力魔法师（エンチャンター）：这一系列的魔法可以将各式各样的物品加入魔力，以发挥更强的功效。最基本的就是将一般的武器加入魔力，除了可以减轻重量、加强攻击力之外，也因为在攻击时加入了魔法力的打击，使得这样的武器也可以伤害没有实体存在的东西（如精灵、死灵）。另外他们也可以将魔力储存在特定石头中成为“魔晶石”，作为耗费大量魔力时的辅助。高级一点的魔法师甚至能够藉由将物体注入魔力来使物体产生不可思议的变



化,例如将矿石制作成石像怪、将龙之牙制造成龙牙兵,甚至将自己的意识也经由这种方式存到特定物品里面。卡拉就是这样用这类魔法将自己的意识储存到头饰中的。

召唤魔法师(サモナー):这里的"召唤"并不像是精灵魔法一样召唤精灵界的精灵们,而是藉由咒文打开物质界与"异世界"之间的通道,将本应不存在的生物带到物质界来。虽然这种魔法看似危险,不过由于当时的魔法师拥有无限的魔力,因此足以应付所有的状况。这种魔法的极致甚至可以从"星界"召唤陨石,而罗德斯岛之所以曾遭遇到"魔神战争"的惨剧,也是这些召唤魔法师留下来的杰作。

到了古代王国毁灭之后,新时代的人民由于有着以前的惨痛回忆,因此极为憎恨这种魔法,千方百计地要毁掉这些遗产。等到时光飞逝,有人开始尝试接触当年这伟大的成就,反倒开始不断寻找当年流传下来的知识,并藉由这群人的努力,使得古代语魔法渐渐被搬上台面来研究。不过由于大多数的资料早已焚毁,因此现在的研究也只是当年的皮毛而已。

另外值得一提的是,几乎所有的古代语魔法师同时都拥有学者的身份,事实上他们不仅仅是研究魔法,同时也吸收了古代流传下来的丰富知识,而他们优秀的思考能力,通常也使他们成为优秀的人生导师。然而因为古时候的教训,使得一般人都将这些魔法师当作是异类敬而远之。

2. 精灵语魔法(シャーマン·マジック)。精灵使(シャーマン)是藉由召唤精灵,藉助这些异界人的力量来使用魔法的。他们使用的语言就叫作精灵语(サイレント·スピリット),与其说是语言,倒不如说是一种跟精灵的通讯方式。

要拥有与精灵交涉的能力,不只要有天生的才能、前辈的指导,还要有一颗纯真的心和能够驾驭自己精神的意志力。如果只是要召唤下位精灵的话,拥有以上所说的大概便能随心所欲,但是如果要召唤上位精灵,便需要与它们订立"契约",而订立契约的条件说来简单,就是"通过它们的考验"。这当然不是凭武力,而是让上位精灵认同你的精神力,它们才会愿意听你使唤。这些上位精灵在精灵界的力量其实是无限的,但在召唤到物质界时,它们的力量是受到限制的,发挥的程度要靠精灵使本身的能力,精灵使越强,便越能发挥出精灵的实力,也因而能订立更高级的契约。主要的精灵包括:

火象精灵:包括上位精灵伊夫利特(エフリート)、不死鸟(フェニックス)和下级精灵沙罗曼蛇(サラマンダー)。

水象精灵:包括上位精灵(クラーケン)和下级精灵温蒂妮(ウンディーネ)。

风象精灵:包括上位精灵珍(ジン)和下级精灵希鲁芙(シルフ)。

地象精灵:包括上位精灵贝希摩斯(ベヒモス)和下级精灵ノーム。

混沌精灵:包括光之精灵ウィルボ·オ·ウィスプ和暗之精灵シェイド。

混合型精灵:包括冰之上位精灵芬利鲁(フェンリル)、森之上位精灵延特(エント)和森之下级精灵朵莉亚(ドライアード)等。

精神精灵:包括怒之精灵休利(ヒューリー)、悲之精灵バンシー、睡眠之精灵サンドマン等。

3. 神圣魔法(プリースト.マジック)。神在这个世界中是确实存在的,他们的灵魂在诸神战争之后飞散到了各个世界,而神圣魔法便是藉由祈祷、咏唱神圣语言(Holy Pray),由神赐予力量来产生奇迹。通常使用这种魔法的,多是身为神之代理人的司祭们。他们必须要拥有深厚的信仰才能倾听神的教诲,并且传达给信徒们知道。然而由于神的思想是人所不及的,不仅没有人能在一生中透彻神的教诲,甚至司祭之间也会因为对神的指示有不同解释而有所争议。

另外既然神有许多位,神圣魔法自然也因为所信仰的神而有所差异,有些神圣魔法就必须要信仰特定的神才能够行使。例如"战之歌"是战神麦里专属的,而"归还"的咒文只有大地母神玛法的信仰者才能使用。以下便将最常见的六位神明做一个简介:

至高神法利斯:诸神战争时光之神的领导者,崇尚绝对的法治,相信道德与法治才是最好的宝藏。法利斯的信仰者多半是骑士这一类重视道德法治的人,他们也会受到至高神的洗礼,使身体获得最佳的魔法守护力。法利斯的高级司祭可以在危急时请求至高神发动"圣战"的咒文,所有的信仰者都将成为勇猛的战士,共同为打破邪恶之力而努力。

战争之神麦里:他手持的战槌主宰战争的结果,如果有任何不义的举动都会受到麦里的制裁。不仅是战争,他也相信人生便是一场永无止境的战争,唯有战胜自己是最为成功的。麦里司祭可以行使专属的咒文"战之歌",使己方拥有无比的战意,不再为任何事情感到恐惧。

知识之神拉达:他拥有至高无上的智慧,也是学者或贤者们最为景仰的一位神明。他不仅知道世间一切事物,更对万物之真理了若指掌,唯人类的知识有限,因此自然无法习得知识之神的万分之一。

幸运之神恰萨:他深信人生便是由许许多多的运气与命运所结合的,因此使一般人都认为这样的神有点玩乐性质。然而事实上在他们的教义中,幸运绝对不是凭空而来的,必须要付出相当的努力才能获得相同的报酬。这位神特别受到商人的欢迎,因此也被歌颂为"商贾之神",此外令人惊讶的是,也有很多佣兵是信仰他的。

大地母神玛法(マーファ):她是掌管丰收、创造、结婚、慈爱和痊愈的女神。玛法的宗教称为"大地之法",强调自然的生产、养育, 因此对于自卫以外的任何战争一概否定。由于相传她也是授与农业之法的女神,因此也被信徒们奉为"农业之神"。

暗黑之神法拉利斯(ファラリス):诸神战争时黑暗之神的领导者。在诸神大战时造出许多不死系的魔物(Undead Monster)供其驱使, 所以又被称为"亡者之神"。她的教义便在于"绝对的自由",主张人不应被任何外力所束缚,应该拥有进行任何行为的权力。或许这样的教义本身并不邪恶,但是这样的主张的确与光明之神的立场有绝对性的不同,也因此导致了诸神战争的产生。

破坏女神卡蒂丝(カーディス):是黑暗军团的一份子。卡蒂丝与玛法双双于诸神大战时死亡, 但却有复活的可能。在小说版中巴古纳德找到了位于马莫的安置破坏女神遗体的神殿,才因为自己的愿望而筹划让破坏女神卡蒂丝复活,导致了往后邪神战争的悲剧。

(五)武器

所谓工欲善其事,必先利其器,要打赢嘛,武器当然很重要。

短剑:其实就是匕首。与其说这是武器,倒不如说是日常用品,想当然威力不大,通常都是拿来射的。不过由于具有奇袭的效果,而且容易隐藏,因此盗贼们通常很喜欢用它。

小剑:为什么不翻成短剑? 第一是因为它没那么短,第二是"短剑"这个词被用掉了。同样的,这也顶多算是护身用的而已,长度大概只有前臂那么长,很多魔法师都随身带一把,蒂德莉特就偷藏了一把,蕾莉亚和迪尼也是它的拥护者。

细身剑:它可不是一般看到的突刺专用西洋剑,而是如其名剑身很细的剑。威力虽不大但却轻巧无比,是想以速度取胜的人最佳选择。这几乎已经是妖精族的必备武器了,像咱们的蒂德莉特便是用它。

细剑:它的外形就是一般的西洋剑,不过尺寸可大得多,重到要用双手来使用,而且只能突刺。说真的我还真不知道它好不好用,目前好像只有佛斯会用,不过他也改行了。

长剑:冒险家基本配备,不过杀伤力还没那么够,通常是臂力不够的人在用的。

宽刃剑:这才是战士该用的, 够强够长够顺手, 可说是战士或佣兵的不二选择! 许多人都是用它,多到不可数。帕恩的魔法剑就是以它为基本的。

两手剑:比一般的剑长, 因此要使用的话可能必须用双手来握,不过会因此无法使用盾牌, 可以说是进阶者使用的东西。帕恩的老爸留给他的就是这种剑。

大剑:超大的剑, 块头不够的话大概要拿都很吃力吧? 不过相对的破坏力惊人,要砍碎铠甲根本不是难事,这种剑目前在故事中只有马许大哥用过。

碎魂剑:《罗德斯岛战记》中唯一有名字的名剑! 原本是魔神战争时的魔神王所持的,后来转到了贝鲁特手上,再后来的主人是亚修拉姆。这把剑本身属于邪剑,会吸蚀被害者的精气和生命力,因此传说拥有的人将会长生不老。然而这把剑具有灵性,会选择自己的主人,要真正的强者才有机会拥有它。

新月刀:这种刀的刀身是弯的, 形如新月。由于它的这种特性使得使用方式与直剑有很大的差异,不过爱用的人都很死忠,像是沙漠里的那群。

偃月刀:简单说就是大号的新月刀,可不是关老爷用的那种。

投石器:讲难听些就是弹弓啦! 很少人在用,只有埃特拿出来过,不过拿来打赤肌鬼这种小东西倒是绰绰有余。

短弓:小型弓, 佣兵们通常都会带一把备用,不过大概只能杀杀小动物吧?

长弓:这才比较像是战斗用的, 被射到了可是不得了的!

棍棒:由于大多数的司祭们都不喜欢用尖的东西(蕾莉亚例外), 因此他们大多都是用这个武器。不过说实在话,砍死人跟打死人又有什么差别。

权杖:古代语魔法师可不是嘴里说说就能用魔法喔! 他们必须依赖这种刻有古文的权杖作为媒介才能顺利地操纵玛那,因此几乎所有魔法师手上都是这个。如果你真的想空下双手,就必须去找古代王国留下来的一种戒指, 它跟权杖的用途一



样，不过这种东西当然是极品，找卡拉跟她要要看吧！

长枪：长长尖尖的武器，而且不重，妖精和一些佣兵都很喜欢用这种武器。

骑士枪：骑士骑马突刺时用的，不过由于笨重，通常都是在冲入敌阵的时候才用，之后就会换成像是宽刃剑那类的武器了。

斧头：一般的斧头，矮人族特别爱用，吉姆就是用它作战的。

战斧：柄比较长的斧头，是为了让斧头更能运用在战场上而设计的，马许便是用这个。

巨斧：这可是比大剑还要大一级的武器！没有超人的力量以及精湛的战技根本连拿都拿不动，现在只有矮人族中的王者才在使用。

三、主要人物

卡拉（カーラ）

被称为"灰色魔女"的神秘女性，与沙鲁巴因同为魔法王国的贵族。身为魔力魔法师的她，眼见魔法王国过于依赖魔法而灭亡，为了不让悲剧再度发生，她将自己的灵魂封在发饰之中。从此，她保持不老不死，控制着佩带发饰的人，暗地里操纵罗德斯岛的历史。她相信绝不能让力量过于集中，要均衡地分散，必须要保持正邪势力的均衡才不会导致永远的毁灭。所以她阻碍罗德斯岛的统一，在战争的背后操纵着全盘大局。魔神战争时她化身为六英雄之一的魔法剑士消灭了破坏平衡的魔神，后来罗德斯岛逐渐统一又造成了没有胜利者的英雄战争。



法恩（ファーン）

罗德斯岛神圣王国法利斯的圣骑士队长，六英雄之一。年轻时就有高洁骑士的美誉、精湛的剑技与端正的品行，使得他不仅拥有"白银骑士"的称号，并且也是下一任国王的最佳人选。魔神战争后先王死去，当时的法利斯神殿最高司祭选他继任了国王。由于他经常穿着神圣之力守护的"神圣武具"而被称为"白之王"。他所创下的功业在国内无人可及，成功统治这个国家成为和平法治的国家，也经常联络周边各国而签下许多同盟。他在英雄战争中被贝鲁特所杀。



贝鲁特（ベルド）

人称"赤发之佣兵"，六英雄之一。他与法恩同为为理想而生的人，虽然剑技与法恩不分上下，个性上却是天壤之别。他豪放、不拘小节，全身上下散发着野兽般的气息。即使如此，他的内心却热情如火，拥有一统罗德斯岛的资质，也因此他心爱的一位女司祭深信他将会成为统一罗德斯岛的霸主，甚至为他失去了生命。然而这位司祭或许没有想到，她的死竟然为将来的罗德斯岛埋下了战乱之火种。魔神战争中，他杀死了魔神王，得到了魔神的碎魂剑之后，他统一了故乡马莫，自称为"暗黑皇帝"，企图征服罗德斯岛。在英雄战争他为卡拉所杀。



渥特（ウォート）

六英雄之一，人称"荒野之贤者"，从年轻时就兼备高度的魔法与渊博的知识，与贝鲁特在罗德斯岛各地旅行。他精通各种古代传下来的魔法，其智慧也无人能及，"百位勇者"的谏言便是由他提出来的。当初的他梦想是能建立统一的罗德斯王国，魔神战争后曾担任过的法利斯的宫廷魔术师，却因为对人心彻底失望而离开。后来他隐居在封印魔神的"最深的迷宫"旁边的一座塔中，过着与世隔绝的生活。



妮丝(ニース)



玛法的女性祭司，六英雄之一，被称为“大地母神再世”。魔神战争时曾让玛法降临自己的身体，不过自己也缩短了生命。战争结束后她在罗德斯岛最东北的塔巴的玛法神殿里担任最高司祭。她的虔诚与美丽使得信徒们都尊称她为“玛法的爱女”。为了拯救被魔神所苦的人民，她解除了冰龙布拉姆德(ブラムド)看护太守之秘宝的魔法束缚，获得了古龙保管的宝藏来拯救人民。

弗雷贝(フレーベ)

矮人族两大王国之一“铁之王国”的国王，六英雄之一。由于魔神解放的地点正是位于他的王国境内，全国人民都奋不顾身地抵抗魔神的袭击，却导致了国家的灭亡，弗雷贝也变成了一位没有人民的国王。经过了友人的激励，他总算是为了达成打倒魔神的目标而继续活下去，然而在魔神战争结束之后就再也没有人知道他的行踪了。



芙劳丝(フラウス)

隶属于法利斯教团的一名优秀司祭，使用剑术和魔法作战。传说她小时候曾听见过法利斯赋予她一个使命，因此她认为自己的存在就是要实践这个使命——找寻并协助统一罗德斯岛的英雄王。白银骑士法恩是她第一个觉得有可能成为英雄王的人，但在她亲眼见到贝鲁特与魔神王手下的一名魔神将对决之后，对这个豪放不羁的佣兵有了极



大的态度转变，深信贝鲁特虽然包着浑沌的外衣，但是只要引出他内心的那道光，他将会成为最伟大的英雄。这种信念后来也使得芙劳丝对贝鲁特产生了感情，风流成性的贝鲁特也在最后的战争中为她倾心。可惜芙劳丝在和魔神王对决时舍身保护了贝鲁特：“请您……一定要成为统一罗德斯的英雄王……”而这一句遗言也成了贝鲁特一生追求的目标。

帕恩(パーン)



萨克森(ザクソン)村出身的正义感强烈的少年。已亡故的父亲提修斯(テシウス)是法利斯的圣骑士，帕恩从小就梦想着成为一名圣骑士，他身上的长剑和铠甲就是父亲遗物。在OVA版中，他为保护村民而激怒了一群妖魔前来袭击村庄，之后他便被半驱逐似地离开了村庄，试着找寻出罗德斯岛动乱不安的原因。在小说中则是认识到自己不够成熟，因而决定离开村子开始其武者修行之旅。在英雄战争中他和砂漠佣兵王卡修、蒂德莉特等伙伴一起作战，战后成为自由骑士寻找着卡拉。他常说的一句话是：“罗德斯岛的和平，由我来守护。”

蒂德莉特(ディードリット)

住在不归之森的高等妖精族少女，精灵使兼战士。虽然她已有一百六十岁，却是族中最年轻的，由



于厌恶森林中单调乏味的生活，对缓慢步向毁灭却不知改变的族人感到绝望，因而离开故乡而开始旅行。她在萨克森与帕恩相遇后一起旅行，不过很讨厌队中的矮人族。刚开始她认为人类是低能暴力的种族，在旅行中渐渐被帕恩纯朴率直的个性吸引，发现了人类许多的优点，本身的价值观也在人类世界中渐渐的有所成长。她身上的妖精族之血被不法之徒所觊觎，在OVA

版中被掳走作为破坏女神复活的祭品。

吉姆(ギム)

塔伯村以北的矮人族的战士和工匠，忍耐力强、不爱讲话、很会喝酒，是个大胃王。他与六英雄的妮丝是旧交，曾在玛法神殿养伤，受到蕾莉亚的照顾。在蕾莉亚失踪后，他便自告奋勇要外出寻找。由于他跟史列因互相熟识，加上对帕恩也蛮感兴趣的，因此加入了队伍中一同旅行。他为救蕾莉亚而死在和卡拉的作战中。



埃特(エト)

帕恩少年时的好友，曾经出外进行司祭的修练，如今已经成为一位拥有正式身份的侍奉至高神法利斯的神官。他的神圣魔法是旅途中不可或缺的战力。他有强烈的意识，个性安静，沉稳敦厚，做事思虑极深。战后他在法利斯的重建中做出了很大的贡献，并与法恩的女儿结婚，成了法利斯的新国王。



史列因(スレイン)

亚兰城贤者学院出身的魔术师，隐居在萨克森担任老师，性格有些温吞。听说他正在找寻真正属于自己的星星。他和吉姆是老朋友，为了帮助吉姆而陪同帕恩等人旅行。他是见识广博的贤者，魔法以及智慧都是一流的，一生以学习人世间所有知识为目标，后来被尊称为“北之贤者”。

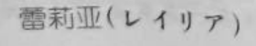


伍德·杰克(ウッド·チャック)

职业是盗贼。年轻时由于任务失败，而被关在牢中二十多年。他的表现得大而化之，但其实有很高的自尊心。帕恩在战争中救出了他，伍德也因此很讲义气地帮了帕恩不少。卡拉在从蕾莉亚的身体中出来后又控制了他的身体。







蕾莉亚(レイリア)

六英雄之一妮丝的女儿，玛法的信徒。她曾被卡拉所操纵，由于吉姆等人的努力而获救。英雄战争后她和史列因结婚后生下了小妮丝。

亚修拉姆(アシュラム)

拥有“黑衣之骑士”的称号，马莫皇帝贝鲁特的亲卫队队长，也是军中武力仅次于贝鲁特的人。英雄战争后他继承了贝鲁特的遗志和碎魂剑，为了实现统一全岛的梦想而努力，寻找着拥有强大力量的支配之权杖。在OVA版中，深爱他的黑暗精灵希罗狄丝死于和火龙的战斗中，他心灰意冷，差点死于火山中。最后，他为了帮助帕恩和巴古纳德同归于尽。



巴古纳德(バグナード)

他原本只是一名沉迷于魔法研究的魔法师，曾经在贤者学院学习过古代语魔法，但因为学习暗黑魔法而被开除，被当时的学院学长拉鲁卡斯施以“制约”的咒文。但他以强韧的精神力破解了咒文，将自己的魔法提高到了很深的境界。曾经得到沙鲁巴因所留下来的《沙鲁巴因的魔法书》，完成了自身不死的魔法。在OVA版中他为了使卡蒂丝再度复活而抓走了蒂德莉特，想藉操纵卡蒂丝来征服罗德斯岛。



霍普(ホップ)

弗雷姆王都布雷德



里麦里神殿的司祭，被亚修拉姆说服而成为了他的同伴。

卡修（カシユー）

沙漠的佣兵王，沙漠王国弗雷姆的国王。他的剑技被评判为是罗德斯岛数一数二的，是帕恩崇拜的对象。





娜蒂亚（ナルディア）

美丽的少女，但拥有很强的领导能力，炎之部族的族长。她继承了前任族长父亲的遗志，为了完成部族的宿愿而向卡修挑战。最后她为化解两族的矛盾而自燃于烈火之中。

亚兹摩（アズモ）

沙漠蛮族炎之部族的神官，拥有成为精灵使的资质，并解放了古代王国时期所封印的炎之魔神。他是位野心家，总是觊觎着族长的宝座和美丽的娜蒂亚。

希莉丝（シーリス）



已灭亡的卡诺贵族之女，不过现在是以佣兵的身份生活着。她从拉斯塔公爵那儿接下了对萨克森征税的任务，却败在帕恩手下。从此她缠着帕恩不放，常惹得蒂德莉特吃醋。

欧鲁森（オルソン）



因为眼见姐姐被杀而被愤怒的精灵附身的狂战士。平常个性虽然温和，但是一发怒便会疯也似地战斗。他跟希莉丝是佣兵搭档。

斯帕克（スパーク）

炎之部族下一任族长的第二候选人，弗雷姆的见习骑士，充满热血的青年，非常尊敬自由骑士帕恩。他接受了卡修王的委托，和战士加拉克（ギャラック）、半妖精莉芙（リーフ）、魔术师亚德诺巴（アルド·ノーバ）、司祭古力巴斯（グリーバス）、盗贼莱娜（ライナ）等伙伴为拯救小妮丝，阻止邪神复活而战斗。



小妮丝（小ニース）

蕾莉亚的女儿，和祖母、母亲同为玛法的信徒。她自幼就受到严格的训练，是个可以与老妮丝匹敌的优秀祭司。小说版里她是卡蒂丝复活的关键，被巴古纳德绑架而成为复活仪式的祭品。

四、动画

（一）罗德斯岛战记（ロードス岛战记）OVA版

第1集：传说的序章（传说への序章／プロローグ）
第2集：炎的出发（炎の出发／たびだち））
第3集：黑衣的骑士（黑衣の骑士）
第4集：灰色的魔女（灰色の魔女）
第5集：沙漠之王（砂漠の王）
第6集：暗黑王的剑（暗黑王の剑）
第7集：英雄战争（英雄战争）
第8集：战士的安魂曲（战士の镇魂歌／レクイエム））
第9集：支配的权杖（支配の王锡）
第10集：火龙山的魔龙（火龙山の魔龙）
第11集：魔导师的野望（魔道师の野望）
第12集：决战！暗黑之岛（决战！暗黑の岛／マーモ）
第13集：灼热的大地（灼热の大地／ロードス）

《罗德斯岛战记》的OVA动画版集结了当时的超强制作阵容，由水野良编辑、出濑裕设定，结城信辉和原智志等人作动画，再加上它的画工好、画面精致、主题曲优美动人、配音也相当成功。这套动画共13集，有录影带、LD、VCD等各种版本，其中VCD版共6张在台湾地区已经正式出版，不过现在还没有简体字的版本。这部动画的确是名留动画史的一部杰作，无论您喜爱的是RPG、动画还是音乐，都推荐您欣赏这一部畅销的动画巨作。

不过由于当时的小说只出了一卷，因此您看到的动画前六集是从小说的第一卷《灰色的魔女》改编而成，而从第七集之后的剧情则是编剧群们自行发展的。其实应该可以看得出来，后半段的剧情比较草率而且交代不清，例如初出茅庐的小伙子帕恩，怎么可能在短短两年就可以与亚修拉姆匹敌？这样，OVA 版的剧情就和后来的小说及电视版有了很大的区别。

三十年后……

曾经是六英雄之一的贝鲁特统一了马莫，起兵想征服整个罗德斯岛。他以闪电般的速度攻下了卡诺恩王国，并继续向内陆开进，他的军队几乎无人能挡。身为法治国家之王的法恩自然不能无视于这样的局面。一位是失去了自己的心，只想以统一全岛纪念为自己而死的女司祭，一位则是为了正义与公理而起身对抗，曾经同为六英雄之一，也是生死之交的法恩与贝鲁特，即将揭开史上称为“英雄战争”的壮烈序幕……

第一集《传说的序章》的情节其实是在第五集和第六集之间的：帕姆等六人接受了法恩王的命令，要到大贤者渥得的住处去解开魔女卡拉之谜。在路过矮人族的神殿中，蒂得莉特误触机关掉进神殿大厅中。在大厅的天花板上，留有上古诸神战争时的壁画，从这里揭开了传说故事与现实故事的相连处。经由矮人吉姆的引路，



一行人有惊无险地接近了隧道的出口。然而在出口处迎接他们的竟然是一头青绿色的火龙！面对火龙强大的攻势，吉姆抓准了时机一击命中了龙的头部，盗贼伍德所射出的短剑也正中火龙的右眼。最后帕恩孤注一掷，长剑刺进了火龙的咽喉，他们也因此惊险地突破了这道难关。在他们离开隧道继续前进时，却没有想到渥特早已经从他的水晶球中观察着这群冒险者，而在他的身边，还有一位美丽的女性……

从第二集《炎的出发》，故事正式开始。一位名为吉姆的矮人，在和玛法神殿的最高司祭妮斯打声招呼之后便出外寻找一名名为蕾莉亚的女孩。而在不远处一座名为芹克森的村庄，主角帕恩便居住在这里。传闻中他的父亲原本是一名瓦利斯王国的骑士，但却因罪而被放逐到了这个村庄，因此村人常对他投以鄙弃的眼神。即使如此，帕恩仍深信父亲一定是有不得已的苦衷，他身上热爱正义的血便证明了这一切。



最近村庄附近住了一群邪恶的赤肌鬼，原本村人们只求不去骚扰它们以获得短暂的和平，但终于在某天，帕恩为了拯救村长女儿而误杀了一只赤肌鬼之后，引发了这些妖魔们倾巢而出攻击村庄。后来虽然由吉姆、村庄里的魔法师史列因、好友埃特和妖精族的蒂德莉特协助之下平息了这场骚动，但自知已经无法继续待在这个村庄的帕恩，也因此为了要查明妖魔肆虐的真相，带着父亲留下来的剑与铠甲离开了村庄。幸运的是他的旅途并不寂寞，因为埃特、史列因和吉姆都与他同行。

来到阿拉尼亚的帕恩等人，因为王城的戒严令而无法进入首都，因为碰到了马莫的敌人而进入了森林，碰到了蒂德莉特，还阴错阳差地被监禁在麦斯堡垒的监狱中，同时也认识了同样被关在牢里的伍德·圭克。幸好埃特身为法利斯的司祭，才使得这场误会在堡垒队长圭布拉回来之后烟消云散，并因此在这儿度过了一段快乐的时光。然而好景不常，贝鲁特手下的亲卫队长亚修拉姆挥军进攻，强大的黑暗军团在瞬间就攻下了这座堡垒。最后，圭布拉队长拼尽生命死守堡垒要他们逃走，但帕恩却也因此永远无法忘记那个杀了队长的人，人称“黑衣之骑士”的亚修拉姆……

由于无法进入阿拉尼亚王城，帕恩决定前往神圣王国瓦利斯寻求支援，并为了争取时间进入了罗德斯岛上的魔境不归之森。虽然发生了一些意外，但总算是有惊无险地穿越了这片森林，而吉姆也在此时道出了他出外旅行的理由——寻找玛法大司祭妮斯的女儿蕾莉亚。

在离开森林之后，一行人巧遇担任使者要前往阿拉尼亚的瓦利斯公主菲安娜，但是此时的菲安娜公主却正遭到了不明人士的袭击。帕恩等人连忙追赶这个神秘的魔女，也总算帮助公主逃离了魔女的魔掌。然而吉姆此时却发现，这个魔女竟然就是他寻找多时的蕾莉亚……

拯救了菲安娜公主的一行人，在瓦利斯受到了英

雄般的款待，而瓦利斯的法恩王也借此告诉帕恩，他父亲铁西欧斯流亡至萨克森的真正原因。了解了事情真相的帕恩，不仅洗清了父亲的冤情，也更深深的为这样的一位父亲感到骄傲。

在宴会上，帕恩见到了仰慕已久的人称“佣兵王”的弗雷姆之王卡修。然而那个神秘的魔女卡拉却频频出现，劝诱卡修称霸罗德斯岛。法恩与卡修等人为了查明魔女卡拉的真面目，决定派人前往大贤者渥特的住所向他请教，而卡修也提出了建议，希望帕恩能够接下这个任务。

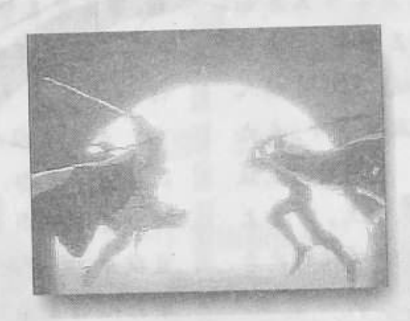


根据帕恩所得到的情报指出，魔女卡拉是古代王国的贵族之一，她将灵魂附身在其他人的肉体身上，藉以得到永远的生命，同时不断引导罗德斯岛发生战乱，以免全岛在一统的时代来临之后又遭到完全毁灭的命运。据她所说，就像是历史的天平一样，两端须稍作摇晃才能保持永远的安定……

回途他们经过了一个被战火卷入的小镇，不忍心看到这个景象的埃特和史列因一起留在这儿照顾伤者，而帕恩、蒂德莉特和伍德继续前往瓦利斯支援作战。知道卡拉此时附身在蕾莉亚身上的吉姆，此时几乎是巴不得马上飞到卡拉的住所，幸亏史列因以魔法阻止了他的行动，并允诺将来一定会与他同行。

决战前夕，暗黑皇帝的魔剑蠢蠢欲动，法恩的圣剑也与之共鸣。究竟这场战争的最后胜利者将是谁呢？

最后的决战终于来临了。两军主将法恩与贝鲁特，各自拿起了手上的宝剑进行一对一的决战。帕恩却听到了贤者渥特在远方传来的讯息：“一定要消灭卡拉，她主宰了这个战争的一切，唯有取下她头上的头饰，才能避免悲剧的产生”



果然，在法恩败给了贝鲁特之后，凯旋转身的贝鲁特竟然被卡拉空中射来的一根魔杖贯穿了身体！这场战争因此变得没有胜利者，没有任何利益，只是带来了破坏与悲伤。看着一位带着儿子亲手所作护身符，却仍然战死沙场的骑士，帕恩的心中涌起了愤怒与悲伤：“卡拉，我一定要打倒你！”

吉姆再也等不下去了。为了尽快拯救被卡拉操纵身体的蕾莉亚，他决定只身前往卡拉的住处霍依阿那湖畔的卡拉之馆。然而在卡拉无比的魔力面前，即使他再怎么苦苦哀求卡拉放了蕾莉亚，这个灰色魔女仍是无动于衷。

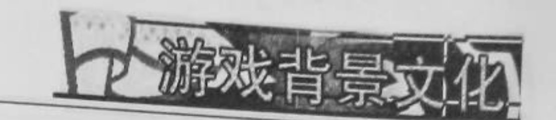
在情况危急之时，其他的五位同伴总算赶了过来，并且告诉了吉姆解除卡拉束缚的方法。在卡拉最强的攻击面前，吉姆耗尽了所有的生命，递出了手中要送给蕾莉亚的木梳。卡拉顿时心中充满了迷惑，而吉姆也趁机以斧头将她的头饰打了下来，使得蕾莉亚获得了解放，而这个成功，却以吉姆的生命作为代价。在大家以为事情已经结束，并哀悼吉姆之死的同时，却不知道那个头饰的触手，已经向一旁的伍德·杰克伸了过去……

虽然贝鲁特已死，马莫军并没有因此停止行动，暗黑魔导师巴格那特最终的目标是要令破坏女神卡蒂丝醒来。他利用阿修拉姆从魔龙晨星处得到了“支配之权杖”，野心越发膨胀。但是，卡蒂丝复活的仪式中必须要献上一名精灵的生命，所以巴格那特出手掳走了蒂德莉特。



仪式将在马莫岛的卡蒂丝神殿中举行，一旦巴格那特成功，罗德斯岛将会完全陷入黑暗之中。为了阻止巴格那特，卡修王亲自率领军队远征马莫岛，而帕恩同同伴则作为先头部队提前来到了神殿中。出发前，菲安娜公主将法恩王生前用的圣剑送给了他。

一路上，各种魔兽纷纷出现，埃特、史列因和蕾莉娅留下阻挡，让帕恩以最快速度赶往卡蒂丝神殿的地下——复活仪式举行的地方。与此同时，在火龙山中死里逃生的阿修拉姆也来祭坛。他手中的魔剑碎魂和帕恩手中的圣剑彼此应和，



似乎是贝鲁特与法恩的亡魂在召唤着各自的传人。阿修拉姆与帕恩这两位昔日的对手联合起来与巴格那特展开战斗，最后巴格那特与阿修拉姆同归于尽。但巴格那特在临死前拼命将支配之权杖破坏，因为这样一来就没有人能阻止卡蒂丝的复活了。

另一方面，在神殿外卡修王等正与斩不尽杀不绝的妖魔怪兽顽强拼杀着。空中的战斗更为激烈，守护神殿的邪龙与金龙杀得难解难分，在它们的长啸声中，守护罗德斯的古龙纷纷苏醒。

祭坛载着蒂德莉特缓缓向地底降去，蒂德莉特的生命也在一点点消失。大地龟裂，破坏女神的气息已侵蚀到地面，事态已发展到千钧一发之际。面对这一情况，一直隐居在高塔之中的涅特也无法坐视不理，他找到卡拉质问这一切是否符合历史发展的必然。但卡拉此时也无法控制事态。她毕竟不是神，她只有将最后赌注押在帕恩的身上。

摇摇欲坠的神殿之中，帕恩拾起阿修拉姆留下的碎魂剑，集合了圣剑与魔剑的双重力量奋力冲向祭坛。卡蒂丝的结界在帕恩的力量以及正义之心的面前瓦解，她的复活被阻止了，而帕恩也终于救下了自己心爱的女子。



为庆祝罗德斯岛又一次迎来了光明，在王都举行了盛大的典礼。此次战争最大的功臣——帕恩被封为“罗德斯岛的圣骑士”。然而，帕恩没有出现，也没有接受赠与他的“神圣之铠甲”，他只带着那柄圣剑和蒂德莉特一起飘然离去。

（二）罗德斯岛战记——英雄骑士传（ロードス岛战记——英雄骑士传）（电视版）

第1话：自由骑士、新たなる传说のはじまり
第2话：龙……失われた历史の番人
第3话：王、求められた英雄
第4话：海贼……黑き野望を乘せた船
第5话：魔剑……魂を碎く力
第6话：心……よみがえる泪
第7话：死……传えられた优しき心
第8话：支配の王锡……ロードス统一の梦

目前正在日本电视台的电视版，以小说为蓝本，和OVA版有所不同。它的故事情节从小说的第三卷《火龙山的魔龙》开始，角色设定换了，配音阵容也几乎全换了。

（三）欢迎来到罗德斯岛！（ロードス岛へようこそ！）

《欢迎来到罗德斯岛！》原来是日本颇受好评的爆笑四格漫画，动画篇则是请漫画作者将原动画改编成30分钟的爆笑版，在日本和《爆裂时空MAZE》一起上演。

五、小说简介

（一）罗德斯岛战记（ロードス岛战记）

第一卷：灰色的魔女（灰色の魔女）（角川スニーカー文库）

第二卷：炎之魔神（炎の魔神）（角川スニーカー文库）

第三卷：火龙山的魔龙（上）（火龙山の魔龙）（角川スニーカー文库）

第四卷：火龙山的魔龙（下）（火龙山の魔龙）（角川スニーカー文库）

第五卷：王者们的圣战（王たちの圣战）（角川スニーカー文库）

第六卷：罗德斯岛的圣骑士（上）（ロードスの圣骑士）（角川スニーカー文库）

第七卷：罗德斯岛的圣骑士（下）（ロードスの圣骑士）（角川スニーカー文库）

在推出OVA版后，小说方面当然没闲着，水野先生继续在Sneaker月刊连载《罗德斯岛战记》，从第二卷之后的剧情发展便跟动画不同。全七卷的罗德斯岛战记中，前五集卷帕恩为主角，到了第六卷变成了新的主人公斯帕克，作者让新一代的英雄崛起，更多的角色活跃在罗德斯岛的舞台上，并渐渐理清了以前所留下来的谜题，为这部小说划上了完美的句点。斯帕克和他的伙伴们要夺回魂之水晶球、生命之杖等宝物，阻止破坏女神的复活。而以前的角色仍然是以辅佐的身份出场的！

在这套小说中，作者在适当的地方穿

插了整个Sword World 世界的背景设定说明，使读者能自然地熟悉这个世界，并且以富含张力的剧情使人沉迷于其中。但最可贵的是，作者并不是以“创作者”的角度来强迫剧情的发展，他是依照各个角色的性格与特性，让他们自由地在罗德斯岛这个舞台上发挥，使得读者们在阅读时总是能掌握各个角色的个性，并且随着他们的情绪起伏，同样地感受快乐、悲伤与许多无奈。这样的小说不仅使得许多RPG迷为之疯狂，也吸引了其他许许多多的读者。在第一卷《灰色之魔女》在日本平成六年便已经再版了四十五次，至今仍有许多支持者，可见其畅销的程度。

由于现在并没有出版社代理并翻译《罗德斯岛战记》的小说，因此现在只有角川书店发行的日文版，不过在http://www.move.to/lodoss和http://tknet.tku.edu.tw/~u4191068/lodoss.htm上有爱好者翻译的中文版。

《灰色的魔女》和OVA版的情节大致相同。魔神战争结束后经过了三十年，罗德斯岛再度燃起了新的战乱之火！黑暗之岛马莫的皇帝贝鲁特挥军进攻卡诺恩王国，而他的身后，则有一位神秘的美丽魔女掌握着一切的变化。在这时，一个满腔热血的年轻人，为了实践自己的正义，展开了他的旅程。而这个开端，便成了转动命运之轮的力量。一部壮丽的史诗，就从一个小小的村庄展开了！

《炎之魔神》开始于与卡拉交战之后两年。为了找寻夺去卡拉头饰的伍德·杰克，帕恩和蒂德莉特两人继续着他们的旅行。当帕恩他们听到了有关一位使用火焰魔法的神秘魔法师的消息时，便急忙来到了沙漠之国弗雷姆。弗雷姆王国中的风之部族与炎之部族已经进行了长久的战斗。炎之部族的神官亚兹摩得到了炎之魔神的力量，并以这种力量向风之部族进攻，





弗雷姆军完全不是其对手。战斗中，帕恩与蒂德莉特竭力协助卡修王，最终将两大部族的守护魔神解放，为漫长的部族之争打上了休止符，为他们带来期望已久的和平。

《火龙山的魔龙》的上、下是连续的故事。在战乱连绵不断的罗德斯岛，即使是千年王国阿拉尼亚，也陷入了混乱的内战。阿拉尼亚北部的村庄已厌倦了内战，进而对王国提出了独立的要求，而领导着他们的中心人物，便是帕恩以及史列因等人。在另一方面，亚修拉姆为了寻找能赋予所有者绝对权力的支配之权杖而出外旅行，而这个宝物，是由五色古龙之一所守护。为了得到支配之权杖双方的目标都是五条古龙。为了抵达水龙艾伯拉栖息的青龙之岛，欧鲁森等人来到了自由都市莱丁。在那儿遇见草原妖精吟游诗人的一行人，在应该是自己人的盗贼公会引起了大骚动。而在另一方面，弗雷姆王国接受了大量因英雄战争而颠沛流离的难民，这样一来粮食不足成了严重的问题。因位于沙漠而土地贫脊的弗雷姆原本就比别国缺少粮食，现在的当务之急便是尽快找到新的农场。卡修王制定了开拓火龙的狩猎场的计划。然而那里是魔龙生活的地方，魔龙还守护着支配的权杖，卡修和帕恩将向魔龙开战。

在《王者的圣战》中，卡修和史列因劝说着帕恩出任阿拉尼亚的国王。阿拉尼亚王国



的萨克索恩开始主张自治权并向王国发表了独立宣言。这招致拉斯达公爵的不满，他派军队进行镇压。针对这一情况，村民团结起来顽强抗争。担任指挥的是史列因，而帕恩则一如既往给予了最强有力的支持。然而帕恩的心中，一直有着一个无法抹灭的芥蒂。为了追求王的资质和成王的意义，帕恩朝着最混乱的罗德斯岛南部展开了苦难之旅。在战乱旋涡中的摩斯、瓦利斯和卡诺恩，有新的战斗在等着帕恩。



《罗德斯的圣骑士》描写的是继诸神战争、魔神战争、英雄战争后的邪神战争。马莫帝国的魔法师巴古纳德为了要使传说中的破坏女神卡蒂丝复活，抢走了弗雷姆宝库中的"魂之水晶球"。弗雷姆年轻的见习骑士斯帕克虽然发现了入侵的人物，却只能眼睁睁地看着他逃脱。卡修王因此赋予了他追回盗贼的使命。这时，来到弗雷姆的自由骑士帕恩，给予了这个年轻人适当的助言，并指引了他所该走的路。背负着成为破坏女神复活之门宿命的少女妮丝，为了与暗黑魔导师对决而下定决心进入卡诺恩境内，遇到了斯帕克和他的五名同伴，提出了同行的要求。他们将共同阻止邪神的复活。

动画与小说有什么不同呢？有人认为动画能够做出小说无法达到的声光效果，让观众更加身历其境，而各个主角的动作跟配音人员的努力也使得每位主角更加的活灵活现。而小说呢？就拿《灰色的魔女》来说，动画中以八集大约两百分钟的时间来交代原作长达两百多页的小说故事，在内容上自然不免有所删减。而且小说的文字能够更为刻画剧中角色的内心，同时也能给予读者们更为深层的思考。就如同金庸先生的武侠巨著，就算是改编成再多次的电视剧，大家仍是对原著小说甘之如饴。例如下面两段对于两位角色的内心描述，跟动画场面就有极大的差异。

在历史留名——伍德的内心世界

在动画的第八集《战士的安魂曲》的最后，伍德被卡拉的头饰所附身而成为了新的卡拉。然而在小说中，这位盗贼伍德杰克却是自愿戴上这个头饰的。伍德杰克在年轻时侵入某富翁的住处，一时失风而被捉了起来。虽然是交给王城来进行公平的审判，但是当年的国王卡德莫斯实在是太过于年轻了，只看了他一眼之后，便不听任何辩解而宣告判他三十年的徒刑。就因为这一句话，使得他不得不在阴暗的牢里渡过人生中本应最快乐的时光。在被囚禁了二十二年后，虽然因为王子诞生而特赦出狱，然而他却早就失去了年轻的本钱。后来在跟帕恩等人旅行的途中，他一直反覆的问着自己：我有什么？我没有战力、没有魔力、更没有足以领导他人的特质，我唯一谋生的盗贼技能，也因为二十二年的空白时光而衰退。但是他的自尊心告诉自己，他想要成名，让所有罗德斯岛的人都知道伍德杰克这个名字。像这样的他为了得到力量，那个头饰是绝对必要的。伍德杰克打算获得卡拉的力量给所有人看，然后再报复那些不信任他、夺去他年轻岁月的人，让他们高喊着伍德.杰克这伟大的名字。就这样伍德夺走了卡拉的头饰，但是想当然的，如今伍德杰克早已经成为了伍德卡拉，而他最后所剩的一点点黄金岁月也就这么献给了这个古代的魔女。虽然后世大家一定知道伍德杰克这个人，然而他却因此而付出了他的岁月、他的记忆以及他的所有。在他再度从卡拉的束缚中解放出来时，他将会有什么感想？回首从前，他又有过什么？他又留下了什么属于自己的回忆？

我若为王——帕恩的内心世界

在历经种种战役之后，骑士帕恩的名声可说是到了最顶点，而弗雷姆的国王卡修也一直劝说着帕恩，希望他能出面统一长年战乱的阿拉尼亚。依照帕恩的人品与功绩，国王之位当然是垂手可得，当了国王之后更可以运用权力好好统治整个国家，让人民过着心目中丰衣足食的生活，加上国王拥有无上的地位，可以享受诸多的特权，真可谓是男人一生的梦想。然而事实上帕恩仍是踌躇不前，他究竟在考虑什么？

"……当上国王的话的确可以拯救很多人，但是一定有人会在国王看不到的地方丧失生命，例如佣兵便是如此，被国家所驱逐的难民也是。一定要有人出面为这些人着想，也必须要有人出面来拯救这些

人。就像或许的确有人希望我当国王，不过也一定有很多人不希望我当国王吧！”为了拯救多数人而舍弃少数人、以及拯救自己眼前所能拯救的人。对于读者而言，您想要成为哪一种人呢？

就是因为小说给予人如此多的思考空间，文学才会如此的吸引人。不过这部小说当然不只是引人思考，它自然也穿插了许多精彩的冒险过程，以下便是《灰色的魔女》小说中的一段冒险，让我们一起来体验这段冒险：

宅子终于出现在一行人的眼前。他们伏在森林的低处，观察着玄关的情形。首先映入一行人眼中的，是站在玄关前面巨大的食人鬼。另一个守备的黑妖精似乎没有食人鬼的一半高，不过再小的动静似乎都逃不过他的眼睛，非常认真地守备着。另外食人鬼手上拿着巨大的棍棒，而黑妖精则是握着长枪。

“好了，怎么行动？”帕恩小声地说着。现在再往前进的话不知道会发生什么事，何况若是被警卫发现就更糟了。帕恩就像是要推卸责任般看着埃特。“要用弓箭吗？”“那时候不就失败过了吗？这次可是穿着铠甲的黑妖精及以体力自豪的食人鬼喔。就算是中个一两枝箭，他们大概也是无动于衷吧。”埃特想起了在萨克森讨伐赤肌鬼的往事。”“那要怎么办？”帕恩似乎被说中了弱点，语调变得有点衰气。“如果我的魔法有效就行了。”史列因加入了讨论。“黑妖精族是拥有很高的魔法抵抗力的。”

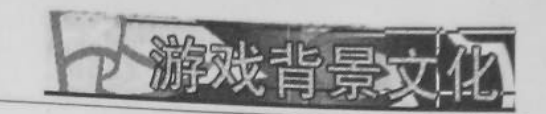
“那是把灵魂卖给了魔神换来的。”蒂德莉特不屑地说着。她已经拔出了细身剑，并确认了藏在肩甲中的小型短剑。这把短剑跟伍德拥有的三把短剑一样是专门用来投掷的，不过她在短剑上涂上了麻痹性的毒。这本来是用来活捉猎物用的，不过现在则成了要确实打倒对手的手段之一。吉姆也已经拿下了背上的战斧，做好了随时可以冲出去的准备。

“我有一个方法可以试试。”史列因没什么自信般地说着。“说出来听听看吧，史列因。”帕恩催促着。“我在想，对对方产生直接影响的魔法，大概对黑妖精是没用的。不过如果只是要藉由魔法吸引对方的注意力到别的地方的话，倒是值得一试。”“制造幻觉吗？”蒂德莉特说着，“没错。不过只限于声音而已。只要他们其中一个被吸引到别的地方的话，至少我们就不用一次对付两个，而他们也不会来得及去通知他们的同伴的。”“如果说，他们两个都去别的地方了呢？”帕恩的话使史列因耸了耸肩，“那时候我们就偷偷进去吧。”“说得好啊！”吉姆压住声音只露出了表情，连胡子都像是在高兴地抖动。

史列因开始对着宅子一旁，与自己所处位置相反处的草丛集中意识。小声地唱着古代语，双手画着奇妙的印记。过了一会儿，史列因开始用力地摇晃身边的草丛。“史列因！”帕恩先愣了一下，接着不自主的大声叫了出来。不过帕恩的声音及草丛摩擦的声音却完全听不到。反倒是史列因注视的那个地方，传来了草丛的沙沙声以及“史列因！”的叫喊声。这些声音对帕恩来说只有一点点，但是对距离比较近的两个守卫来说大概听的比较清楚。黑妖精先是马上摆出了警戒的姿势，再来便用奇怪的发音对食人鬼说了些什么。食人鬼点点头拿稳了棍棒，小声地回应了一声，黑妖精便握着枪，不动声色地朝发出声音的草丛走去。“喔，原来魔法这么方便啊，哪天也来教我几招吧。”伍德杰克一边说着，一边在想学到之后，将来要潜入别的地方时有多方便。

“趁现在！”在史列因送出讯号之前，蒂德莉特就开始行动了。她回过头来对帕恩眨了一下眼睛，便用猫一般地动作朝玄关跑去。“温柔的森之精灵，让那只食人鬼成为我的朋友”蒂德莉特开始念起与史列因的古代语不同的咒文。虽然只是轻声地念出来，但是效果的确是发挥了。食人鬼本来似乎是要大喊一声，但是在蒂德莉特的咒文完成之后，就呆呆地张着嘴，一动也不动地站在原地。大概是食人鬼脑袋里那少得可怜的脑浆，根本就不能理解自己已经中了魔法了吧。现在它眼中的蒂德莉特早已不是侵入者，可能是比刚刚那个神气地使唤自己的黑妖精，还要来得亲密的好朋友吧。蒂德莉特全速朝着食人鬼跑去。几乎是蒂德莉特两倍大的巨大身体，全身都是野蛮的强壮肌肉，赤土色的肌肤外面只意思性地卷了一块布条。锐利且尖锐的牙，以及歪曲丑陋的鼻子，令蒂德莉特感到不快。

“丑陋！”蒂德莉特以妖精语低声说着，将手中的细身剑，朝着还呆呆看着她的食人鬼的心脏刺了进去。锐利的剑尖刺入了厚实的胸膛，从食人鬼的背后穿了出来。食人鬼到现在才清醒过来，自己眼前的这个妖精原来是敌人。食人鬼现在早已不管自己的死活，心里只想着要将这个妖精族女孩给生吞活剥掉。蒂德莉特用尽全身的力气将细身剑拔了出来，渐渐前倾的食人鬼从它胸前喷出了鲜红的血。蒂德莉特转身避免被血溅到，并开始将注意力朝向黑妖精离开的方向。“蒂多，危险！”帕恩大声地喊着。蒂德莉特吓了一跳，反射性地跳到空中，她身旁早已倒下的食人鬼挥出来的强壮手臂，刚好从她的脚下飞过。如果真的正面挨了这一下，蒂德莉特那纤细的



身体大概会被打到半空中吧。如果运气差了点，或许连脊椎都会被打断。妖精开始对食人鬼那强韧的生命力感到一股寒意。仔细一看，食人鬼还挥舞着四肢打算站起来，就像是要发出声音的嘴中，还不断地喷着血泡。蒂德莉特感到全身开始冒着冷汗，连给它致命一击的力气也没了。而她纤细的身体也像是被风吹动的树枝般颤抖着。



到另一边去观察情形的黑妖精，已经知道自己被算计了。玄关那儿传来了一些没听过的铠甲碰撞声。食人鬼大概被打倒了，因为现在已经没有那些声音传过来了。黑妖精知道若是现在就这样子回去一定是很危险的。

“小巧无形的精灵，让你的身形为我所有。”黑妖精唱出了精灵语。渐渐地他的身影逐渐消失，几乎变得像是透明般的。而黑妖精就这样跑向玄关，不发出一丁点的脚步声。

“黑妖精好像没有回来。”帕恩握着剑如此说着。蒂德莉特好像终于脱离了恐惧，如影子般地在帕恩身后戒备着。即使是生命力再怎么强韧的食人鬼，在吉姆砍了它的头之后也不能动了。只不过它的筋肉仍不断地抽搐着，燃烧着最后一点生命之火。埃特及伍德杰克也已经来到玄关前了。“吉姆跟蒂德莉特快到屋子里面，搞不好里面的同党已经察觉到了。黑妖精就交给我了！”帕恩如此说着，并等待黑妖精现身。

“你说的什么话，黑妖精的魔法你是挡不住的。这里就交给我及魔术师，要进去的应该是你们吧！”蒂德莉特像是要把帕恩推到后面似地站了出来，并迅速地解开腰间水袋的钮扣。

“水的精灵，你一定能看得到吧，黑妖精他藏身在哪儿，他一定隐藏了形体接近过来了。”蒂德莉特用精灵语呼唤着水袋中青色的物体。对呼唤产生反应的水之精灵一瞬间从袋中飞了出来，然后张开成了如一块布般的水幕，像是在空中跳跃般地前进。（在那里吗？）史列因朝水之精灵飞去的方向放出了解除的咒文，这个咒文拥有打消其他咒文的功效。史列因唱着古代语，将杨杖往前方挥了出去。随着史列因的声音，贤者之杖的前端冒出了白色的光辉。这道光擦过温蒂妮的身边，与大地平行地向前伸展。“唔！”黑妖精随着呻吟声现出了身影。

黑妖精并不认为自己与妖精族，以及古代语的魔法师对战有如被诅咒般不幸。虽然他们也拥有相当的能力，精灵对自己的守护也被魔术师的解除咒文打消了，但是他右手还有一把长枪。仔细看看对手也不过是精灵族的小女孩，以及一个瘦弱的人类，真的打起来也不是没有胜机的。

不过这个想法马上就崩溃了。“哇啊！”黑妖精这次不得不喊出痛苦的悲鸣，他的背上出现了三道灼热般疼痛的伤痕。黑妖精咬着牙回过了头。他看见的是不知何时站在身后，穿着黑色皮铠，反握着短剑的盗贼。“嘿，老子的技术也还没生疏啊！”伍德像是很满足地歪着嘴。他射出的三把短剑，全部命中了黑妖精的背部。虽然不会成为致命伤，但的确产生了效果。紧接着，蒂德莉特如闪光般地冲了过来。黑妖精发现后，马上回过头来以手上锐利的长枪攻击这个妖精族女孩。蒂德莉特朝左踏一步避开了这一击，上半身以及右手向前延伸出去，朝着黑妖精的腹部将细身剑刺了出去。如果是平时，黑妖精当然能够避开这一击。但是在他要行动的一瞬间，刺在背后的短剑伤口传来了一阵痛楚，使得他的动作慢了一步。森林中传出了惨叫声。蒂德莉特的剑确实命中了目标，加上伍德杰克的另一把短剑又深深地刺入背后，黑妖精笃地倒下，成了一块不会动的黑色固体。

在这时，冲入馆内的吉姆、帕恩以及埃特也已经进入了战斗。由房里出来的四个人都是人类，他们很明显地是在无防备的情形下被侵入的，每个人都没穿铠甲，只拿着剑及盾牌就冲了出来。每个人似乎都经过相当的训练，吉姆及帕恩都陷入了苦战。“神圣之光！”埃特看到了这个样子，便唱了一句祈祷语，并将双手向上高举，之后一道光芒闪了出来。虽然只是一瞬间，但是面对着埃特的敌人，都因为这道眩目的光线而不由得地闭上眼，也因此出现了破绽。吉姆及帕恩都没有放过这个机会，他们由于站在埃特的面前而且是被对着的，因此并没有直视到那道光芒。两人同时都打倒了其中一人，并将目标转到另外两人。而且刚好就在这时，打倒



了黑妖精的蒂德莉特等三人也冲了进来。

要制服已经失去战意的战士，是根本不需要花什么力气的。馆中似乎已经没有其他人在了。帕恩等人确定死者身上没有携带任何东西之后，便慢慢地探索着馆内各个角落。一楼虽然有四个房间，但是除了一些粮食以及几瓶酒之外就没有什么了。“呵呵，说真的这些宝物还真不错。”吉姆将那些粮食拼命地往自己的背包里塞，眼睛也眯成了一条线。

“我去看看二楼的样子。”帕恩边说着便走上了阶梯。馆中布置得蛮漂亮的，到处都摆着新的家具，大概是住在这里的人为了要长住下来，才将这个废屋布置成这样子，连阶梯上都铺了一条新的地毯。边踩着地毯，帕恩来到了二楼的走廊，蒂德莉特也从后面快步跟了上来。“如何？”“还没发现什么，最好还是小心点。”“你也是。”蒂德莉特稍微弯下了腰，窥视着这条走廊。阳光斜斜地由窗户射了进来，照着其中的两扇门，而较靠近的门是开着的。“要去吗？”“那当然。”两人站在开着的门口调查房间内部。里面似乎还留着人的气息，是间蛮大的房间。中间摆着一个长桌，周围则放了八把椅子。其中几把椅子倒在地上，大概是刚刚那些男的慌忙跑出来所造成的。

“那个是？”蒂德莉特注意到桌子上的最后面放着一个像是记载什么的东西。她快步向前拿起了那些纸，总共有四张，是高级羊皮纸做成的。“上面写些什么？”帕恩来到蒂德莉特的身边，从她后面看着那些羊皮纸。当帕恩发现他不自觉地看着她那白净的颈子时，不禁身体变得僵硬，连忙摇一摇脑袋瓜。“你怎么了？”蒂德莉特天真地问着。羊皮纸中写着恐怖的事，记载着有关阿拉尼亚王卡德摩斯七世的事。卡德摩斯七世喜爱狩猎是很有名的，他常去的狩猎场中也包括了这个森林，而且狩猎时他也只会带着几个随身的侍从而已。刚刚那些人好像已经收买了一个侍从，文件上写着一个近卫兵的姓名以及他的画像。“这个是？”帕恩的手不自觉地抖动着。“或许是暗杀的计划，而且是阿拉尼亚王的？”蒂德莉特似乎还保持着几分冷静。“大概是吧。不，这一定是的，这下子可发现不得了的东西了。”蒂德莉特也觉得发现了不得了的东西，同时她也在想，这个计划实行起来的话成功的可能性。看着帕恩兴奋的样子，蒂德莉特把羊皮纸整理好了放到怀里。

“赶快去看另一间吧！”蒂德莉特催促着还没从兴奋状态中清醒的帕恩，离开了这间房间。由整个房子的相对位置来看，隔壁的房间比第一间小是可以想象的。为了打开门，帕恩慎重地握着门把，试着推开房门。门并没有打开。帕恩加了些力道下去，门还是没有开。“不行”帕恩边对蒂德莉特这么说着，一边跑到了楼梯口。“史列因！伍德杰克！你们过来一下！这里的门被锁住了。”帕恩不等他们俩个过来，便先回到了门那儿。蒂德莉特试着开门了好几次，结果仍然是打不开的样子，因此也只好等伍德跟史列因他们来了。“你还蛮细心的嘛，不只是叫盗贼，连魔术师都一起叫来了。”蒂德莉特边这么说着，一边从门把下面的钥匙孔往里面偷窥。帕恩脸上浮现了腼腆的笑容。

“可别这么随便地往钥匙孔里面看。”伍德沙哑的声音在走廊响起，他本人也走了过来。“搞不好会有毒箭从里面飞出来也不一定。”一起来的有伍德、史列因以及吉姆。蒂德莉特急忙将视线从孔边移开。“只留埃特在下面没关系吗？”帕恩有些不安地问着。“哎呀，已经不会有人从外面进来了啦。只留埃特一人也没问题。”吉姆边这么说着，边慎重地观察四周。“看来没什么奇怪的机关在。”现在换成由伍德来调查钥匙孔的周围。插入金属针之类的东西进去，试着轻轻地回转、上下摇动。对门把也是仔细地检查，也试着敲敲门周围以确认暗锁的存在。史列因站在伍德的身后，唱了魔法的咒文之后“唔”了一声。“发现什么了吗？”吉姆问着，而史列因点了点头。“门上施了魔法。”“早该是这样的。这个门并没有上锁，也没藏着什么机关，这下可是你的领域了。”伍德退了下来，空出了空间给史列因。

史列因慢慢地结着手印，唱出了开锁的咒文，然后用贤者之杖轻轻地敲着门。门摇晃了两三下，便轻轻地打开了，而门开了的同时房间的灯也亮了起来，帕恩吓了一跳，将手放在自己的剑上。“不用担心，只是个小机关，也算是一种初步的魔法。”史列因这么说着，便走进了房内。里面没有任何人在，房间的最里面有一个旧式风格的小桌子，两边各摆着一个书柜。

“会是大学的书物吗？”史列因走了过去。仔细一看，门的旁边就有一个玻璃架，放着一些小玻璃瓶以及慎重地用油纸包起来的卷物。不过史列因的期望马上便化为乌有，只不过他并没有露出失望的表情。从一开始，他对这件事便没有抱着太大的期望。如果自己是巴古纳德的话，偷来的魔法品大概会马上想办法放在自己身边吧。

“嘿，如何，就如我所说的一样吧？哇，还有宝箱啊？嘿嘿，我就是要找这个！”伍德边用奇怪的语调说着，边把桌子旁边一个木制的箱子搬了出来。

史列因走到桌子旁边，慎重地将抽屉拉开。里面放着一把装饰得很漂亮的短剑，以及一张像是信的东



西。史列因将它拿起来看，那是一封简短的信：

这一边进行的很顺利。

你们那边现在怎么样了？

记得定期用老方法联络。

卡拉

“真是不太了解里面的意思”史列因虽这么念着，但还是将这封信放入了怀中。在这时史列因才注意到，吉姆非常正经地朝这边望着。但是他的视线并不是对着史列因，而是朝着他的正上方。史列因随着他的视线，向接近天花板的地方张望。那儿挂着一张画像，是张美丽女子的画像。穿着胸前开高叉的紫色衣服，背后画着鲜红的窗帘，窗帘中间的窗户，以及外面的风景都画的十分精细。这位女性的肤色和蒂德莉特相同，不过头发却是夜空的颜色。而她就像是在质问般地看着史列因。这个女性就是卡拉了，史列因记得这个名字好像在哪儿出现过，虽然稍微想了一下，但还是回想不起来。“反正迟早会回想出来的。”史列因像是对自己解释一般，以不可思议般的眼神看着像是被吸住般注视着画像的吉姆。

“太像了……”几个字从吉姆的口中说出。

（二）罗德斯岛战记外传

妖精的森林——蒂德莉特的故事（ハイエルフの森——ディードリット物语）（角川スニーカー文库）

黑衣的骑士（ 黑衣の骑士 ）（角川ノベルス）

RPGりプレイ，英雄骑士スパーク（角川MINI文库）

除了《罗德斯岛战记》的七本正传外，原作者也相继推出了《罗德斯岛战记》的外传故事。其中《妖精的森林——蒂德莉特的故事》和《黑衣的骑士》分别是介绍女主角蒂德莉特和黑骑士亚修拉姆。

（三）罗德斯岛传说（ロードス岛传说）

第一卷：亡国的王子（亡国の王子 ）（角川スニーカー文库）

第二卷：天空的骑士（天空の骑士 ）（角川スニーカー文库）

第三卷：荣光的勇者（荣光の勇者）（角川スニーカー文库）

第四卷：传说的英雄（传说の英雄）（角川スニーカー文库）

《罗德斯岛战记》结束后，由于反应非常热烈，因此相关的第二部的故事《罗德斯岛传说》正式开始连载，内容是帕恩这个时代之前所发生的那场魔神战争，也就是六英雄时代。

（四）罗德斯岛传说外传

太阳之王子，明月之公主（太阳の王子，月の姬）（角川MINI文库）

这本书描写的是魔神被解放的真相，是以两篇故事构成的短篇小说。

六、电子游戏

（一）PC9801、PC9821、X68000

罗德斯岛战记——灰色的魔女（ロードス岛战记——灰色の魔女）

罗德斯岛战记Ⅱ——五色的魔龙（ロードス岛战记Ⅱ——五色の魔龙）

罗德斯岛战记——福神渍（ロードス岛战记——福神渍）

罗德斯岛战记——福神渍Ⅱ（ロードス岛战记——福神渍Ⅱ）

罗德斯岛战记——福神渍Ⅲ（ロードス岛战记——福神渍Ⅲ）

其中《福神渍》是类似《百宝箱》的东西，例如一些有趣的小外传、小动画或是正式剧情的搞笑版。

（二）PC-Enging

罗德斯岛战记——灰色的魔女（ロードス岛战记——灰色の魔女）

罗德斯岛战记Ⅱ——五色的魔龙（ロードス岛战记Ⅱ——五色の魔龙）

（三）Sega MEGA-CD

罗德斯岛战记——英雄战争（ロードス岛战记——英雄战争）

1994年5月20日发行的战略角色扮演游戏，由于使用了光盘，200多兆的容量包括了大量的OVA版动画。

（四）超级任天堂

罗德斯岛战记（ロードス岛战记）

由角川书店制作的传统角色扮演游戏，但战斗画面采用战略游戏的方式。游戏基本忠实于原作，描写的是小说剧情中没有交代清楚的地方。这个游戏的序章从六英雄战争的芙劳丝牺牲开始，卡拉丧失记忆后作为主角。开始第一章“灰色魔女卡拉”，然后是第二章“暗黑皇帝贝鲁特”、第三章“白银骑士法恩”、第四章“自由骑士帕恩”，游戏

有好几个主角。

(五) 个人电脑

罗德岛战记——灰色的魔女(ロードス岛战记——灰色の魔女)

这是从电视游戏移植到个人电脑上的版本。游戏在种族上总共分成四大种族,分别是人类、妖精、矮人及半精灵,四个种族各有其特点。职业方面除了一般的战士、魔法师、僧侣、小偷之外,另外还有一些混合的职业种类,例如魔法战士、忍者等。如果您不满意游戏里原本设定好的角色,还可以另外自行设定一些自己喜欢的角色,从姓名、能力值、种族到职业,完全可以让玩者自行选择。道具也是这个游戏的一大特色,除了种类繁多之外,玩者还可以自为道具命名。



七、桌上角色扮演游戏产品

(一) 回顾集(リプレイ/Replay)

罗德斯岛战记Ⅰ(ロードス岛战记Ⅰ)

罗德斯岛战记Ⅱ(ロードス岛战记Ⅱ)

罗德斯岛战记Ⅲ(ロードス岛战记Ⅲ)

罗德斯岛战记Ⅰ——魔神袭来(ロードス岛传说Ⅰ——魔神袭来)

罗德斯岛战记Ⅱ——魔神召唤(ロードス岛传说Ⅱ——魔神召唤)

《罗德斯岛战记》在日本主要是以TRPG盛行,在活动进行的期间主办人会将一些表现很好的队伍的冒险过程记录起来,集结成册之后,就成为了这样的书。通常里面可能会这样子写:

A:"帮我检查这个宝箱有没有陷阱。"

B:"我试试……"

引导人:"你的盗贼技能够高,所以看得出这里面有机关。"

B:"有陷阱,直接打开的话可能会冒出毒气什么的喔。"

C:"解除得掉吗?"

B:(投骰子判定是否成功。)"10! 不行,没办法。要硬开吗?"

D:"现在还没有走得很深,这里面应该没什么重要的东西,我们先往前走看看吧!"

(二) コンプコレクションシリーズ

ロードス岛战记コンパニオンⅠ

ロードス岛战记コンパニオンⅡ

ロードス岛战记コンパニオンⅢ

日本的一本杂志コンプ每期都会定期刊载一群高手玩TRPG的回顾,这三本便是这些连载整理之后所出的书。

(三) 攻略本

パソコン版ロードス岛战记(公式ガイド)

(四) 参考书(ルール)

ロードス岛RPGベーシックルール(基础篇)

ロードス岛RPGエキスパートルール(上级篇)

(五) 制式脚本集(シナリオ集)

ロードス岛RPGシナリオ集——出发の刻(たびだちのとき)

(六) 纸牌游戏

ロードス岛战记カードゲームコレクション(角川书店)

ロードス岛战记カードゲーム——战乱の霸王

类似美国的Card Game《魔法风云会》等。

八、漫画

(一) 罗德斯岛传说——法利斯的圣女(ロードス岛传说——ファリスの圣女/the Lady OF pharis)



由山田章博制作的漫画,风格有别于其它动画和漫画。这本漫画以七英雄之一神官战士芙劳丝为主角,描写的是魔神战争时的故事。由于小说是由水野良所著,比漫画版晚出,本漫画又是由安田均负责草案,因此刻画出来的魔神战争跟小说版的又不太一样。这部漫画原先在《电击PC-Engine》上连载,到现在止只出了一集单行本。

(二) 罗德斯岛战记——灰色的魔女(ロードス岛战记——灰色の魔女)

由おちよしひこ所画的小说第一卷《灰色的魔女》的漫画版。

(三) 罗德斯岛战记——炎之魔神(ロードス岛战记——炎の魔

神)

由斋藤亚弓所画的小说第二卷《炎之魔神》的漫画版，分上下两集将小说交代完毕，在风格上很接近动画版。宁夏少年儿童出版社曾发行过它的单行本。

(四) 罗德斯岛战记——英雄骑士传(ロードス岛战记——英雄骑士传)

作者是夏元雅人，目前在角川漫画周刊ACE上连载，是《罗德斯岛战记》第六、七卷《罗德斯岛的圣骑士》的漫画版，已发行了一集单行本。

(五) 画集

PHANTASIEN 结城信辉画集

罗德斯岛战记OVA记录集

ロードス岛战记キャラクター设定资料集

罗德斯岛修正原画集（上下卷)

罗德斯岛战记胶片原画集

(六) 明信片

生命之水UISGE——BEATHA（角川スニーカー文库)

ILLUSION——幻影(角川スニーカー文库)

九、CD

(一) CD Book

罗德斯岛战记——风と炎之魔人1, 沙漠之王国(角川CDブック)

罗德斯岛战记——风と炎之魔人2, ナルディアの苦恼(角川CDブック)

罗德斯岛战记——风と炎之魔人3, アラニアの贤者(角川CDブック)

罗德斯岛战记——风と炎之魔人4, そして、解放されるもの(角川CDブック)

罗德斯岛战记——Special CD Package (Kadokawa Sound Collection)

罗德斯岛战记——复仇の雾(Kadokawa Sound Collection)

罗德斯岛战记——ORIGNAL SOUND TRACK 1、2、3(ビクター音乐产业株式会社)

CD Book就是以广播剧的形式，将故事录制到CD里面。

(二) 有声书(CD·カセット文库)

眩惑の魔石

风と炎の砂漠

妖精界からの旅人

和CD Book类似，只是加有小说，可以一边听CD一边看书。



—光之足迹·《罗德斯岛战记——英雄骑士传》篇尾曲—

我做了一个梦
独自一人在森林的树下
张开了双手尽情飞舞
从叶缝透进来的阳光也微微摇曳

周围吹拂着神话般的风
轻抚着我的头发与手指

即使是悲伤或痛苦
阳光仍如此的闪耀
我将赴往遥远的国度
那时太阳还会守护着我吗

为什么？
看不见的东西
竟然是这么的吸引人
那个梦呼唤着我
带我来到了一个陌生的地方

赤裸的双脚感觉好温暖
或许种子们也会因此苏醒吧

看来微弱的生命却有坚强的意志
鸟儿也能理解它们的心情
就像它不管在什么时候
歌声永远都会响彻云霄

映在水镜中的云变成了背上的翅膀
我就这么全身带着花儿的芳香
离开了这个地方



夏季第三个月圆之夜

伙伴们正在激烈战斗后的休息之中，看来这个晚上要靠我一个人守夜了。月圆的时候，魔法的悸动特别强烈。我想，这个拥有神秘力量的魔森林，冥冥之中和我血液深处有某种程度的呼应，尤其在月圆时魔法感应最强的时候。自从和暗黑龙王的最终决战之后，好久没有这么血液沸腾过了。我伸伸懒腰，对着将熄的火堆施了个最基本的魔法，火焰一下子就又兴盛起来，映照着伙伴疲惫而甜美的睡姿。一只猫头鹰飞过，远处似乎有怪物出没的异动。我举起双手，回应记忆中深处的一个咒文，让防卫魔法阵的光芒纷纷落在营地的四周:这样一来，即使我过于沉迷于回忆中，也不至于让怪物打扰了伙伴的休息。我不认为，这森林中有任何的怪物能靠近这个魔法阵。而在伙伴醒来之前，它就会自然而然地和晨间第一道曙光结合成魔森林的一部分，消失在晨间的雾霭之中。事实上，我从未在伙伴面前展现过这类大咒文，也不认为他们能看出我真正的实力。会和这群伙伴一起前往哈柏港，应该是因为艾蜜的关系。她是在肯贝斯城的酒吧勾搭上我，用一杯上好的艾尔酒就把我骗上了这趟旅程。说老实话，我还有点心甘情愿被骗，她让我想起凯萨琳。当她在酒吧中走向我的时候，有一瞬间我误以为又回到三十年前的光:每次战斗完的庆功，凯萨琳总会企图用艾尔酒灌醉我，然后自己偷偷施解酒魔法来跟我拼酒。拼不过，就拉其他伙伴一起下海，大家每次都会闹到酒吧老板提早关店。当年那批伙伴，在打完暗黑龙王之后死的死，散的散，早就成为吟唱诗人歌曲中的传奇了。只有我，还隐身成默默流浪的弱小魔法师，偶而加入一些队伍，赚点佣兵钱，帮帮小村子解决微不足道的小怪物。跟着这群年轻人闯荡，让我又回忆起一些年轻时的雄心壮志。回忆着这些陈年往事，我不禁往熟睡的伙伴们看去。年轻，是他们的最大本钱。隆是个还算不错的剑士，艾蜜是个擅长治疗的女牧师，而比尔则是个手脚伶俐的盗贼。他们的本事以年纪和历练来说算是不错的:隆的剑术虽然只能对付些不难缠的怪物，遇个鹫狮就要陷入苦战，但是他却总挡在队伍的最前头，用庞大厚实的身躯承受敌人的每次攻击;比尔则老是玩些奇怪的招术，不时放冷箭给敌人意想不到的威胁;艾蜜则拥有一票子不算太实用却花样很多的小魔法，每次攻击效果不突出，笑果倒还不错，她只有治疗系的魔法比较有实效。而我，就专心扮演我的小魔法师角色，在危急时放放魔法飞弹类的小法术，注意不要让他们真的受到重创。其实若要玩真的，至今遇过的敌人只要我伸伸小指，都只有在魔法的灰烬中淹没。隆忽然翻了个身，似乎是压疼了伤口。他本来说要替我守下半夜的，但是我想，还是不要叫醒他，让他好好休息回复体力吧！想到今天战斗之激烈，我拿出我的魔法书，找到一个很少用的加强魔法，加速魔法阵中的复原速度。这样，他们明天醒来时，应该又会觉得像全新的一样。这是我能在不露出自己实力的情况下，能为他们做的少数魔法之一。黎明将在两个时辰后到来。森林中的精灵已经在四周忙着准备晨间的露珠，而我也重新将自己的魔法力封印起来。这个封印魔法是凯萨琳教我的，可以把自己真实的能力隐藏起来，原本的用途，是在战斗前期减低敌人的警觉，并且保留自己的实力。如果没有这个魔法，随便一个牧师都能察觉我体内蕴藏的强大魔法力。我阖上我的魔法日志，将之收藏到长袍的魔法口袋中。默默坐着等待天明，也是种难得的享受。他们这趟路，从大陆东边的坚石堡，一路穿越高山和森林，只为了到哈柏港，再找船航海到迷雾之岛，找寻“传说中的剑客”迈西斯，希望能成为他的传人。迈西斯这家伙，什么时候开始玩这套？徵求传人？何况迷雾之岛我早就熟到可以用瞬间移动咒文来去自如了。但是，我还是陪着他们穿越大陆，在他们原来的魔法师阵亡之后。只因为，我喜欢冒险。

魔森林的精灵



月圆之后的黎明，森林中的精灵一向特别活跃。在这个营地旁的精灵，甚至在阳光照耀之下，还没有躲回茂盛森林的庇荫之下。这也难怪，我在日出后将魔法阵的法力全奉献给了它们，也难免它们会赖在我身边不肯远离。象这样对自然精灵的奉献，是冒险者必备的。很多人不知道，得到各种自然精灵的协助，能对冒险过程有着不可言喻的助力：就拿魔森林的精灵来说，从它们晨间的舞蹈之中，我已经知道，未来三天的路程，将是个晴朗没有险阻的平静。但是，三天后将有场暴风，一场剧烈的夏季风暴。即使象我这样的魔法师，也不愿意没有防备地就面对这种夏季风暴。我感谢精灵们的提醒，并且接受它们的建议，在三天内赶路到侏儒洞窟寻求遮蔽。精灵也答应我，先帮我跟侏儒们打声招呼。"你整夜都没睡啊？"艾蜜揉揉蒙胧的双眼，打断我和精灵的心灵交谈。"怎么？休息够了吧？我煮了点食物，吃点吧。"我指着火上的炉子，招呼她来享用。"先吃，我叫他们俩个起床。""让他们多睡点吧？"艾蜜披上牧师服，接过我手上的汤勺，不客气地舀起炉中的食物。"昨天的战斗太暴力了，他们的伤应该没有这么快复原，即使在我强力回复魔法的照料下。""可是我们马上就要出发了。"我对她的建议只是笑了笑，还是去摇醒隆和比尔。"我们要在三天内赶到侏儒洞窟。这三天，恐怕休息的时间都不能多，毕竟这是段不算短的路程。""为什么要把五天的路程在三天内赶完？"听见我们最后对话的比尔，还窝着睡袋里就发问了起来。"喔，我醒一会了。艾蜜，舀碗汤给我，这是什么？香味这么浓。""馋鬼。"艾蜜边摇头，边装出恶心想吐的表情吓比尔："天哪！你又用蜥蜴尾巴煮汤？安布劳希，你们魔法师难道不能用正常一点的食物来烹调吗？""想骗我？"比尔发挥他盗贼的迅速，一下子就从艾蜜手上抢过勺子，狼吞虎咽起来。"我知道小安是个美食主义者，他也许会用蜥蜴尾巴配魔法，但是吃的只有比我更讲究，不会有古怪的。你说对吧，小安？""嘿！留一点给隆。"我看到他的吃相，不禁笑了起来。连忙又抢过汤勺，帮隆留了满满一大碗，以免在他避免碰痛伤口的慢慢起床动作中，早餐就给其他人瓜分光了。"隆，快点，不要老是吃不到早餐，我可没有那么多蜥蜴尾巴再煮一锅。""谢谢。"隆双手接过我为他留的汤，一边抱歉："对不起，昨晚本来说要守卫下半夜的，结果竟然睡死了没爬起来。你怎么也没叫我？""我看你比我需要休息，而我还好，就干脆守到天亮了。"我挥挥手，要他不要在意，"养点体力很重要，未来三天有路要赶。我刚刚跟艾蜜说过了，三天内我们必须赶到侏儒洞窟。""为什么要这么赶？"他们几乎异口同声地问了出来。"三天后有米达蓝西亚。"我简单地回答。"那个大陆内陆的夏季风暴？"艾蜜的脸色一下白了起来，她站了起来，用惊异而微带颤抖的语气说："不会吧？米达蓝西亚不是只发生在空旷平原区，魔森林怎么可能……？""所以我说要赶路。"我指指四周他们看不到的森林精灵说："我有预感，如果没能及时赶到侏儒洞窟躲避这场风暴，我们将会很惨。空旷地方的米达蓝西亚固然可怕，但是在森林地带的，才真正会带来完全没有办法预料的破坏。上次的森林米达蓝西亚把塔尔森林弄成什么样子，你们应该也听说过吧？虽然这种风暴并不多见，几年才一次。""你怎么知道正好是三天后有？"比尔还有点不甘心，年轻气盛地想跟我反驳。隆瞪了他一眼，比尔收回了他想说的话，默默吃着碗中最后的一点食物。每次我总怀疑，隆是用什么方法让比尔这么服服贴贴地服从。"那我们该出发了。"隆一口吃完他的早餐，穿上盔甲，准备上路了。"嗯。"我开始收拾餐具，把家伙全放进魔法背袋之中。艾蜜默默地也开始收拾营地，只剩比尔还在跟他那碗过多的早餐奋斗。"快点啦！比尔，否则下次饿你肚子。"艾蜜恶狠狠地吓着比尔。"好啦好啦，吃完了。"比尔一口灌完碗内的食物，还用手挑起剩下的一点残渣，"这是什么啊？蛮好吃的，下次多放点。"说完，还一口放进口中满足地嚼着。"艾蜜不是已经告诉你，蜥蜴尾巴啊！"光看着比尔的脸色忽然转绿，忙着吐出刚刚吃的东西，这个早晨的烹饪工作就值回票价了。我们三个，就站在灿烂的阳光下，看着比尔又叫又吐，然后想骂我，又不敢骂，乖乖背起他的行李，虚弱地走在队伍最后面。

侏儒洞窟

在风雨肆虐到极致之前，我们一行人及时赶到了侏儒洞窟。米达蓝西亚比预期的晚了大概一个时辰来临，这该算是我们的运气吧！即使有了森林精灵的协助，这趟路依然赶得很辛苦。在离侏儒洞窟大概还有一里路的时候，米达蓝西亚就疯狂地降临了。要不是以前已经来过，要我在那样的风雨之中找到正确的方向，几乎是件不可能的事。我很庆幸我们做到了。在浑身湿透之后，只希望能有堆温暖的火和一锅热腾腾的食物，这实在是最佳的享受。而这一切，侏儒都帮我们准备好了。在我们还在风雨中寻找正确的洞窟入口时，侏儒主动移开洞口遮蔽风雨的大石，引导我们进入温暖干燥的洞窟之中。在里面的，是侏儒对朋友最丰盛的招待。隆他们三个人看得目瞪口呆，不敢相信一向与人类没有太多往来的侏儒竟然会为陌生的人类旅行者摆出这样的盛宴。只有我知道，这些都是为了我。一位年老的侏儒用他们的语言向我们致意，我礼貌地回复我们的感激。从隆、艾蜜或是比尔的表情，我很清楚地知道他们不懂侏儒语：这也表示，他们听不出侏儒长老称呼我的代名词，一个侏儒语中很少用到的称谓，只用来称呼传说中的神邸或是对整个侏儒族有过极大贡献的传奇人物。"你懂侏儒语啊？它说了些什么？"艾蜜拉拉我的衣角，小声地问。"他，更正

一下你的称呼，”我抖抖湿透的斗篷，在火边找了个位子坐下，“他欢迎我们的光临，并且邀请我们分享他们的食物。大家都坐下来吧，烤烤火，吃点东西。”我招呼其他犹疑地站着的伙伴，要他们放心地接受侏儒的款待。我并不打算让他们知道我过去和侏儒族的关系，但也不想说谎。避重就轻，也许是个好方法。我坐了下来，映着火光喝了碗热腾腾的粥。侏儒们也围坐在火堆旁，用着好奇又带有崇敬的眼神看着我。火很旺，但侏儒一向在洞穴中生火的独特方式却让它一点烟也没有。侏儒本身不需要火光就能在黑暗中看到东西，他们对于这类错踪复杂地下通道也有着与生俱来的方向感。侏儒洞窟就是魔森林中最大的通道入口，也是大陆中心最大的金属矿坑。多年来，曾有不少贪婪的人类企图闯进侏儒的地底世界，抢夺各式各样的矿产，但是都没有成功，只是徒然增加人类与侏儒之间的紧张关系而已。我相信森林精灵一定是把我的真实身分一并通知了侏儒们，所以他们才会排出这么隆重的场面。如果我没认错，刚刚欢迎我的侏儒长老，应该就是侏儒族的七大长老之一。三十年前，当我和凯萨琳寻求他们帮助时，曾有过一面之缘。那时正是暗黑龙王在大陆上肆虐的时候，它的爪牙突破了侏儒的防线，侵入整个大陆心脏的生命之石室。生命之石，是维持整个侏儒世界生物、矿产及一切生机的重要源头，也对整个大陆的秩序有着不可思议的影响力。我和凯萨琳为了防备暗黑龙王的势力扩张，与侏儒联手，在生命之石室展开了一场浴血决战。在死伤惨重的战斗之后，我应侏儒的请求，施了个强大的封印咒文，把通往生命之石的通道结结实实地封住，任何生物要以任何形式通过，都得付出他们的生命作为生命之石的能量来源。那时该算是大陆上各个种族相处最融洽的时候吧。当有一致的敌人——暗黑龙王时，大家可以捐弃成见，一起贡献所有的资源，团结所有的力量，只为了一个自由安全的生存环境。但是现在呢？三十年没有大战争，小战争却是不断，人类与侏儒之间、人类与人类之间、人类和其他种族之间……这也是我不肯安顿下来的原因之一，因为我不愿成为这种无谓战争的另一个帮凶。“他们为什么要这样招待我们啊？”艾蜜回复一点温暖之后。打断我的回忆问：“我从没听说过侏儒有这么友善过。”“这……”我一时语塞，不知该找什么理由搪塞过去。“对啊对啊，为什么啊？”比尔也加入质问的行列。我看到隆眼中也有同样的疑问，只是没有付诸言语而已。我干咳了一声，正在思考怎么回答时，忽然一阵风袭来。洞口遮蔽风雨的大石被几个陌生的人类身影推开。“啊！原来里面已经有这么丰盛温暖的食物了！”进来的几个人显然不是很清楚冒险应有的礼貌，还滴着满身水就冲进来，抢着食物吃。侏儒很明显地不高兴，但是因为我在场的原因，并没有兵戎相对。侏儒长老用严厉的口气，一边斥责了他们的无礼，却依然慷慨地招待米达蓝西亚的避难者。这些人明显地也不懂侏儒语，完全无视于侏儒不快的反应。“嘿！你们有没有一点礼貌？”隆忍不住就站起来斥责他们，“这里是侏儒的地方，你们进来没有任何一点表示，就大摇大摆地享用他们的食物。这算什么？”“怎么样？对于这堆野蛮人也要讲礼貌？”一个把头埋进锅中不客气地大吃的家伙凶狠狠地抬起头来，“你算什么东西，敢管老子的事？趁我现在心情好，不想跟你计较，给我滚远一点。”“你……”隆激动地差点拔出剑来，我及时制止了他。衡量了一下对方的武装，我知道打起来会是场硬仗。在侏儒的地盘上，要战要和也应该由他们自己决定。“算了，我们走吧。就把这个地方留给这群恶棍吧。”我点点头示意，隆也发现侏儒不知什么时候全部走得一干二净，只剩长老在一条甬道的入口，默默等着我们跟随。我们四个人稍稍收拾了行李，就跟着侏儒走进更深的洞窟之中，把这里留给那群无礼的入侵者。

暗中的战斗

“小安，小安，”比尔轻摇熟睡的我，“我好象听到有打斗的声音。”“怎么了？”我揉揉依然想睡的双眼，一边披上斗篷，“战斗？从哪个方向来的？”“洞窟深处，但是离这边好象不远。”显然比尔的盗贼本能比其他人更能察觉周遭的异变，“我们要不要去看看？”“好。”我站起身来，“武器准备好，可能会有点麻烦。”比尔点点头，将匕首握在手中。“你们两个在干什么啊？”我们动作的声音显然惊动了隆和艾蜜，艾蜜用充满睡意的声音抱怨着。“有点不对劲。我和比尔先过去看看，你们也装备好武器，随后就来。”我施了一个小小的照明咒文，让黑暗中视力没有那么好的隆和艾蜜可以方便地着装，“可能会有战斗，先有点心理准备。”“好。我们随后赶到。”隆没有浪费时间，拉过他的盔甲就开始穿戴，“小心一点，尽可能等我们到再动手。”“嗯。”我没有多废话，跟着比尔穿越一片漆黑的甬道，往金属敲击声的来源奔去。在绕过几条叉路之后，比尔准确地带我到了战斗发生的地方，一个很大的洞穴。有人在这个洞穴中生了堆火，火光照着四周含矿很高的岩石，光影和金属反光的色泽照得这里有点梦幻般的感觉。我定神一看，在正中间的显然就是昨晚稍后闯进侏儒洞窟的那伙人，正在和几个侏儒战斗着。从侏儒的衣着凌乱和入侵者的万全准备能明显知道，这是个趁侏儒不备的预谋行动。“你们在干什么！”比尔在我还在判断情势的时候，就大吼了起来。侏儒听到他的声音，原本吃了一惊，以为敌人的数目又增加了，但在看到我后，脸上明显露地兴奋的表情。入侵者已经占上风，侏儒们身上的皮甲也从划口处滴血。“少管闲事！”稍早那个恶狠狠抢食物的入侵者在我们这边放过话来。比尔一听到就想冲过去加入战团，我连忙拉住他。“你不是他们对手，你下去也只是增加侏儒的负担而已。”在摇



曳光影下，我已经看出人侵者的攻击力很强，加上又是有备而来，所以就算是善战的侏儒们，在没有防备的情况下也只有采取守势。我示意比尔跟我绕到侏儒的后方，协助防守那条显然是人侵者目标的通道。“你们！”在和受伤而退出战局的侏儒交换情势的时候，我听到隆的声音。他一点都没有犹豫就加人了侏儒的行列，而艾蜜看到我们后，往我们这边跑过来。战局因为隆的加人稍稍起了变化，但是人侵者的优势已经形成，恐怕还是只有撤退一途。从侏儒的口中，我知道人侵者的目标是侏儒族的宝藏。对他们而言，这只是个打怪物拿宝藏的勇者行为，但是对侏儒来说，他们却是野蛮贪心的人侵者。“撤退！”我衡量了一下情势，决定在受伤情况恶化到无法撤退之前，将伤者送到洞窟深处养伤。我用侏儒语喊了一次，再用人类语言对隆喊了一次。“艾蜜、比尔，你们帮忙侏儒把伤者扶走，他们会告诉你要往哪里走。其他的人边防守边撤退，我来殿后。”我指挥着众人撤退。我看到侏儒脸上露出不甘心的眼神，我笑了笑，要他们放心，我不会让人侵者再多往洞窟深处踏出一步的。侏儒们没有多说什么，只有百分之百地相信我，这个传说中的魔法师。“我陪你断后。”在侏儒都回到甬道之后，隆站到我身边不肯走。“你一个人挡不住他们的，他们太强。我帮你，多挡一下也能为侏儒争取下一波防守的优势。”“不用了。”我映着火光，看着隆年轻而充满英气的脸，温柔地说：“我一个人来就够了。你快去帮艾蜜他们帮侏儒疗伤，那边比较需要你。我一个人就足够把这群人侵者解决掉了。”“你……不可能吧？”隆以为我要他走而说大话来安慰他，“不要多说了。我不会走的。”“你忘了什么了？”我看着他的眼，直直望进他的心灵深处，“你说过，要百分之百地相信伙伴，这才是冒险的真谛？”“好！”隆眨了眨眼，下了一个很不容易下的决定，“我走。但是你要保证不可以受伤。挡不住，下一波再挡，不要在这里就赌上全部的力气。”“我答应你。”我看着隆走远的身影，又回忆起年轻时的情景。我回头摆出防守的姿势，面对逐渐逼近的人侵者。“你们演完戏了没有？”人侵者挑衅地说：“演完了就该让我们过了，我可以饶你一条命。身为人类却去帮侏儒打人类，实在是个奇耻大辱。你现在改过自新还来得及，我们可以把你收编成队伍里的小魔法师。”“你们太过分了。”我逐渐升高的语气开始显露了我的愤怒，“这个大陆上每个种族都应该尊重别的种族的生存权，你们不但闯进侏儒洞窟，不感谢他们提供遮蔽米达蓝西亚的地方，吃着他们的食物，还想夺取他们的宝藏。你们，已经不配当个冒险者。”“讲完了吗？”人侵者一点都没有悔意，“我改变主意了，我不能让你活下去。连同其他三个小子，我待会儿也会一一收拾。你，觉悟吧！”说完就举起武器，一步步向我逼近。“该觉悟的是你们吧。”我举起双手，一阵旋风从我身边开始刮起。在忽明忽灭一阵子之后，火堆熄灭了。人侵者显然对黑暗有一点慌乱，脚步稍稍停了一下。“你以为这样就想挡住我们？”黑暗中传来的挑衅声，还是那么地不知死活。“不，这只是开始。”我在脑海中爆出一个古老的咒文，让魔法在我双手之间凝聚，“有没有听过黑暗魔法？其中最强的魔法之一，能让接受者一辈子都对黑暗产生无法抗拒的恐惧。我想，对于觊觎侏儒洞窟中宝藏的家伙，这应该是个很恰当的处罚。”“惧黑咒文？”黑暗中传来的声音已经透出了慌乱，“那只是传说中的咒文吧？传说只有杀龙魔法师恩利斯才会施用，你怎么……？不！不可能的……”“那只能算你们倒楣了。”双手间的魔法已经和周围的黑暗融为一体，我喃喃念出最后一句咒语，让魔法的空气笼罩整个洞穴，“能承受传说的魔法，也不是每个人都有机会的。”“不！”在凄厉的叫声之后，开始有慌乱的逃跑脚步声。我有点可怜他们的无谓挣扎，毕竟在这种黑暗魔法的笼罩之下，即使能在黑暗中视物的侏儒也无法看见任何东西，更何况是人类？如果他们逃不出这个洞穴，不用多久就会自然死于对黑暗的恐惧之中。即使侥幸逃了出去，下半辈子也无法再面对黑暗，因为即使最轻微的黑暗都会致命。在脚步声、尖叫声和其它所有的声音都平息之后，我静静地收回这个魔法，往洞窟深处的伙伴方向走去。

——————泥泞的魔森林

在这么多年的冒险生涯中，遇到过的最强的敌人，当然非暗黑龙王莫属。但是最难缠的敌人，我一直认为是人类。暗黑龙王很强，但是和它的战斗是力量、勇气与智慧的战争，纯粹就是光明正大的硬碰硬，一点侥幸也没有，也不必花心力在额外的零零杂杂上。但是对付人类，那些狡诈、背叛、贪婪……等等集合起来的邪恶，比暗黑龙王的力量更难对付。我总是在想，有一天打倒我的，一定是人类的狡诈。在侏儒洞窟的战斗之后，我们只在洞窟中多停留一晚，等米达蓝西亚过去之后，就立刻上路了。侏儒们的损伤还算轻微，但是我还是依他们的请求，在侏儒洞窟人口设了个魔法阵，将这个洞窟封闭在魔法的防卫之下。将有一段时间，这个魔森林中的人口会无法进出，直到下一个有能力破解这个魔法阵的人出现。从侏儒伤痛的眼神中，我看出他们无法与人类和平相处的遗憾和悲哀的怜悯。我相信这个怜悯是针对人类的。很多人类都太傻，不能理解为什么这个世界所有的种族是应该合作互利共生的。他们只知道，什么方式对他们最有利，又有什么方式可以从压榨其他种族上，得到最大的利益。告别了侏儒后，我和伙伴们继续踏上旅程。夏季风暴后的魔森林，树木倾倒，满地泥泞。周围的精灵们忙着复原本来的环境，但是我想，短时间内魔森林是不可能恢复原貌的。也许，永远不可能恢复到从前那样。其实，不只是魔森林这样，经历这个事件的侏儒和伙伴们，也不可能再和从前一样了。这

发生的一切，多多少少都在我们的心灵上留下个烙印，改变我们的想法，以及我们生活的方式。在魔森林的泥泞中行进，比想象中困难多了。我们默默地在残枝断干中攀上爬下地前进，我知道伙伴们有很多问题想要问我，但是我一直没有给他们机会。越靠近黄昏，也就越靠近休息扎营，我开始思量要怎么回答他们将问的问题。我不知道这次可以避重就轻到什么地步，但我依然不愿意说谎。总之，我不可能告诉他们所有的事实，还不到他们可以承受的时候。当夜即将来临的时候，我们在一块泥泞中的干地扎营。比尔敏捷地在周围猎取一些晚餐的食物，隆捡拾着柴火，爱干净的艾蜜象往常一样包办了所有的整理营地工作，而我也进行拿手的烹调工作。“我们有很多问题想问你，”艾蜜在丰盛的晚餐后第一个发难，“你，到底是什么身份？” “魔法师安布劳希。”我冷静地招架第一个问题，没有说谎，也不必说谎，只要不要自己回答问题以外的答案就好。“这个问题你在肯贝斯城的时候就问过了。”我俏皮地加了一句，企图化解一点凝重的气氛。“我就说你不会问问题，我来嘛！”比尔不耐烦地抢过艾蜜的话头，转向我说：“应该要这样问：你怎么会有这么强的魔法力？这和我们当初以为你只是个初级魔法师的印象完全不一样。” “喔？我有很强的魔法力吗？”我仰头大笑，企图逃过这个质疑。但是当隆也开口的时候，我就知道，我恐怕必须老老实实地招架这个问题。“你不用瞒我们了。”隆的声音维持他一向的稳重、缓慢而铿锵有力。“我们讨论过了，昨晚的敌人很强，强到集合在场的所有侏儒的力量加上我们三个人的力量，也是不太可能挡得住的。而你只凭自己一个人的力量，就杀了其中两个人，剩下的两个人显然也是在极度的恐惧下落荒而逃。这不是一般魔法师办得到的。事实上，我也没有遇过任何可以做得到的魔法师。” “而且，你似乎是在同一时间解决掉这四个人的。”艾蜜接着隆的话头，继续陈述他们一致的结论，“我检查过死亡的敌人，他们的身上没有任何致命的伤口，即使有也是之前的战斗造成的轻微刀伤。他们身上没有任何我知道的魔法攻击痕迹，没有烧伤、电伤或是任何的能源伤害。他们就是这样没有原因地死了。我们想知道，能这样杀人的魔法师，到底是什么样的魔法师？” “你们真的那么想知道吗？”我叹了口气，衡量我到底可以说多少，又继续隐瞒多少。“是的。”这句话如果只是从艾蜜或比尔口中说出，我还可以应付。但是隆也提出这样的要求了。我知道，就在今晚，过去几个星期的伙伴关系，划下了一个重要的分界，注定了旅程结束时，也是我们分手的时候。我又叹了一口气，慢慢脱去斗篷，在营火的光辉下，解开施在我自己身上的封印，让魔法力重新流窜我的全身。身边的营火彷佛和我的法力起了共鸣，一下子窜高了起来，将魔森林的夜空照得火亮。很久没有全力释放所有的魔法力，因为即使不施任何的魔法，也能对周遭的环境，尤其是精灵之类的生物，带来极大的影响。象现在，魔森林的精灵就被惊醒，快速地在四周飞舞。“这样，你们满意了吗？”我对有点目瞪口呆的伙伴们说，“没错，我一开始并没有说实话，但我也从未说过我只是初级魔法师这类话。这才是我真正的实力，我以前一直压抑住，也只挑初级的魔法使用，才造成你们对我的假印象。现在，你们认清我了。至于其他的，就当作我个人的一些秘密吧！希望你们不要追问下去了。” “这……”隆是第一个可以从震撼之中回复过来的人，也是唯一还能开口和我说话的人，“你……我一直没想到，我们竟然也会有机会和这么强的魔法师成为伙伴。我……我当初还想，如果到了迷雾之岛，也许也可以有机会看到传说中的魔法师恩利斯，你也许可以拜他为师。但是现在……这些想法好象是多余的了……” “这些现在都不重要了。”我披回斗篷，再度压抑住我的魔法力。“大概明天我们就可以走出魔森林，哈柏港也就在不远处了。到了哈柏港，也就是我们分手的时候了。” “这……你不必这样的。”隆有点结巴地说，“我们还是可以一起冒险的、一起到迷雾之岛。我们之间的伙伴关系和以前是一模一样的……” “不可能一样的。”我挥手减弱了营火的烈度，“在你们要我公开这些秘密之前，也许你们就该想到，秘密一旦成为秘密，一定有它的理由。想知道秘密，一定得付出某些代价。” “睡吧。明天还有好长一段路要走。”我转过身去，不想面对他们一脸的错愕。我躺在艾蜜准备的床位上，依稀可以听见，他们整夜睡得并不安稳。

哈柏港的黎明

有时候我常想，是不是在打倒暗黑龙王之后，我的生活从此失去了目标。在那之后，除了最初的几年，我没有在同一个地方待过一年，没有和同样的伙伴一起冒险超过半年，也没有认真用尽全力去做任何一件事情。在哈柏港郊外的丘陵上，俯瞰黎明中的哈柏港，我这么想着。在几乎没有什么休息的赶路之后，我们比预期的还早半天到达哈柏港。当看到初起旭日下的哈柏港，伙伴们明显地觉得整夜的披星戴月有了代价。只是那晚在我和他们之间划下的阴影，减低了到达目的地的喜悦。因为到达目的地，也表示我们之间的分离。“就到这里为止吧。”我静静地说，“很高兴和你们一起走过的这段旅程。你们是很好的伙伴，我会想念你们的。” “等一下！”艾蜜激动的声音打断了我的告别，“难道没有一点转圜的余地吗？难道我们一定非得分离不可？我们可以……” “我们可以一起到迷雾之岛啊！”比尔接替哽咽而无法继续的艾蜜，说完她本来想说的话。“我们保证不会再多问一句你的过去，你是超级魔法师，或是初级魔法师，对于我们来说，都是完全没有差别的。我们可以继续把你当成旗鼓相当的伙伴，一起冒险、一起继续我们的旅途……” “别再说了。”我看着低头哭泣的艾蜜，凯



萨琳的脸孔又浮现在我的眼前。在清晨的阳光之下，我开始无法分别她们俩个人之间的差别。她们长得实在太相象了！连哭起来的样子，都是一模一样的。我毅然割舍自己过多的回忆，狠下心来拒绝。"再多说也没有用的。我已经下定了决心。也许以后我们还有机会相逢，再相逢时，也许我们还可以成为很好的伙伴。但是现在，该是分离的时候了。""小安，我很遗憾事情会走到这个地步。"隆隐藏了真正的心情，用着往常的沉稳语气说："如果天下真的没有不散的宴席，那我也只能祝福你。再见吧，后会有期。""隆，你怎么这么说！"比尔对着隆就吼了起来。这是我第一次听到比尔反驳隆，心中感到有点讶异。"小安，我不会让你走的，要走，先打倒我再说。"比尔拔出匕首，摆出防卫姿态，看来就是一副不达目的誓不甘休的神情。"比尔，不要胡闹了！"隆一手拉开比尔，为我清出一条路，对着我说，"对不起。也谢谢你这段路上给我们的照顾。我知道，一直是你悄悄地守护我们，我们才能平安地从肯贝斯城来到哈柏港。你是个很好的伙伴，我会永远记得你的。"隆的眼角，流下了一滴清泪，他连忙在别人发现前用力把它眨掉。但是，我并没有忽略他脸上这些微小的变化。"谢谢。"不知如何，我的眼角竟然也开始湿润起来。"隆、比尔、艾蜜，后会有期了。你们是我遇过最好的伙伴之一。再见。"我转过身去，慢慢地离去。"小安，告诉我，"艾蜜用哽咽的声音，从我身后叫住我："我们，我们还会见面吗？""会的。"我没有回头，却用很肯定的声音回答。"会的。我会在迷雾之岛等你们。不要让我失望了，你们不管用什么方法，都得给我安全抵达迷雾之岛。""好！我们会的！"隆代替艾蜜承诺了我。我朝着晨曦中的哈柏港走去，心中充满了温暖。

酒吧

"恩利斯，你真的决定要到迷雾之岛？"凯萨琳担心地问。"我没有选择余地了，不是吗？"我又喝了一杯艾尔酒，从肮脏的酒吧窗户望向波涛汹涌的遗忘之海，"如果地狱里有可以打倒暗黑龙王的秘笈，我也会去闯。何况只是迷雾之岛而已。""迷雾之岛和地狱又有什么差别！"凯萨琳摇了摇头，企图否定我的决定，"还没有人能够越过遗忘之海，到达迷雾之岛后还能生还回来。至少整个哈柏港没有任何成功过的传说。别说是迷雾之岛，即使连冬季的遗忘之海，也没有任何船长愿意在这种季节航行。求求你，打消这个念头。即使没有迷雾之岛上的古魔法书，我们一定可以找出什么方法阻止暗黑龙王的。不值得冒这个险。""凯萨琳，你的心意我懂。"我叹了口气，"但是我们已经不能等了。再等下去，我们就没有赢的机会了。""我同意恩利斯。"迈西斯端着一杯艾尔酒，不着痕迹地加入我们的讨论，"凯萨琳，我们真的不能等了。你也知道，就我们现在的力量，充其量只能在暗黑龙王统治整个世界的路上增加一点点阻碍而已。我们根本阻止不了它，除非有更强的力量或是魔法。迷雾之岛的古魔法书，虽然只是个传说，但已经是离我们最近的一线希望。""你们两个……"凯萨琳看起来就一副要急哭了的样子，"我不会让你们去的。只要我还活着，我不会让你们冒这种险的。"晚餐时间的第一群客人打开鸡加酒吧的门，嘈杂的声音打断了我的梦境。我把还醉茫茫的头轻轻抬起，正好看到隆一行人，跟着一堆明显也是来应徵"传说的剑客门徒"的壮汉们一起走进来。我倒回桌上，继续我刚刚未完的梦。太鲜明的梦了，就好象是昨天发生的一样。三十多年前，也是在哈柏港码头外的这家鸡加酒吧，我和凯萨琳以及其他伙伴，寻找着愿意送我们出海到迷雾之岛的船长。那次，即使凯萨琳极度的反对，我们还是用吓死人的报酬骗到一个不怕死的船长，肯冒着冬季遗忘之海的风浪送我们到迷雾之岛。而迷雾之岛的"传说中的古魔法书"，现在正躺在我长袍的魔法口袋之中。即使迷雾之岛本身，也不再是夺人性命的魔幻之岛，而是一个拥有上万人口、物产丰富的丰饶岛屿。自从冒险结束，迈西斯决定回到迷雾之岛，建设开发他自己的城邦之后，三十年的光阴，已经完全改变了迷雾之岛。坐在这个酒吧中最阴暗的角落，我想，忙着找寻船只的隆他们，大概是不会发现我的。酒吧经过三十年，摆设没有多大变化，里面的人事却已经完全改观了。从人群吵杂的讨论声中，我得知迈西斯搞的这招徵求传人，不只已让哈柏港的船长们大赚了一票，当然客栈、酒吧等等也是生意兴隆。我相信，迷雾之岛上的居民可能赚得会更多。我开始怀疑，这整个徵求活动，究竟是为了什么？远远地，我听见艾蜜柔柔的嗓音，在和船长杀价。我笑了笑，因为我知道那个船长迟早会让步降价的，因为艾蜜的本事可是连我都不容易摆脱的。其实，跟着他们一起到迷雾之岛也没有什么大不了，他们知不知道我是个强大魔法师，根本不是关键所在。他们都说了不在乎，我也没有什么好在乎的。真正的原因是因为我已经开始喜欢他们了。这么多年，早已经习惯一个人活。凯萨琳死后，我一直就是一个人活，不管和什么人搭档冒险，也没有把真心放下去过，大家一起打打怪物、赚赚佣金，在任务结束时好聚好散，一直就是我的行事原则。老实说，太亲密的伙伴关系是我一直在避免的，因为我不想再伤一次心。而当我第一眼在肯贝斯城的酒吧中看到艾蜜，我就知道要糟，她长得太象凯萨琳了。可是，我控制不了自己，我还是答应了她的搭档邀约。不只是艾蜜，隆和比尔也让我想起三十多年前那些我一辈子中维持最久的搭档。在往哈柏港的路上，我也证实了我的感觉。而我，害怕我会无法自拔，无法自拔地喜欢上他们，无法自拔地又放出真心，再去忍受失去心爱的人的痛苦。只是，现在回想起和他们离别时的情景，竟让我不敢抬起头来，在人来人往的酒吧中与他们相认。我骗自己，说不和他们一起的原因，只是因



为我会晕船。还记得三十多年前，我也曾兴冲冲地准备出海，心想自己血管中流的海洋血液以及我相当自豪的游泳技术，即使冬季波涛汹涌的遗忘之海，也不可能构成任何的阻碍。反倒是凯萨琳，在上船前还拼命施一些有的没有的特殊咒文，防止她自己晕船晕得唏里哗啦。结果，晕船晕得最厉害的，反倒是水性最好的我。不知为什么，几乎可以一路游泳到迷雾之岛也不会出差错的我，竟然一踏上甲板就开始晕得一塌糊涂，恶心想吐到极点。凯萨琳那些对她自己很有用的特殊咒文，到了我身上只有让我多呕出一些胃中的苦水而已。终于到达迷雾之岛的海滩时，我已经虚弱得不成人形，一连休息了七天才勉强恢复正常，陪伙伴一起去寻找古魔法书。后来的冒险，即使是风平浪静的船上，我没有一次不是晕得糊里糊涂。所以，我宁愿自己用瞬间移动魔法飞到迷雾之岛，死也不愿意再坐船。这应该算是个很好的藉口吧，我想。凯萨琳，告诉我，我这样做是对的。

不识

晨间的迷雾之岛，象往常一样充满了浓浓的雾气。从岛的南岸登陆，是有我的道理的。唯一的码头在北岸，东西岸分别是人口稠密的村落，只有南岸因为地势险峻、没什么肥沃之地，所以除了迷雾之堡外，少有人烟。即使迈西斯的迷雾之堡，我想也没有多少人敢逗留在南岸的悬崖上。在这里登陆，可以安安静静，不受其他人的奇怪目光围绕。其实最大的理由，是我不想看到现在的迷雾之岛，那些繁华市侩的一面。在我记忆中，迷雾之岛是个罕有人烟、一片天然的荒岛，而不是今天那种叫人看了就伤心的样子。迈西斯为什么要选择这个岛来建立他的城邦呢？他可以选其他任何一个我没放过这么多感情的地方，他可以放过迷雾之岛的…… 我还记得拿到古魔法书的时候，看守精灵跟我说的话。我总有一种感觉，我好象拿走这个岛的自我守卫能力，又放任从前的伙伴蹂躏这个岛。在稍作休息之后，我朝迷雾之堡的正门口走去。很久没有见见迈西斯了，他现在不知道是什么样了？三十年的岁月，应该在他下巴留下一把白白大胡子了吧？他…… "站住！"门口的警卫打断了我的沉思，"来者是谁？有什么企图？" "我是魔法师恩利斯，"我看着年轻的警卫，心想，不知道他会不会相信我说的话："我要见迈西斯堡主。" "如果你是传说中的魔法师恩利斯，那我就是暗黑龙王了。"警卫的态度和我预期中的相去不远，我只是觉得好笑。大家都想知道我真正的身份，可是当我实话实说的时候，却又没有人肯相信。"如果你也是来应徵传人的，到守卫亭报名，明天再来参加比赛。告诉你，要就规规矩矩地按照规则参加比赛，企图用谎言混进城是没有希望的。" "我没有期望你会相信我的话。"我微笑着，并没有对警卫的无礼生气，这是他的职责。我从魔法口袋中拿出龙的徽章，别在胸前。"也许你不认得我，但是这个徽章，你应该认得吧？我想，这个徽章应该可以证明我的身份。" "龙的徽章……？"警卫的脸上露出不可思议的神情，喃喃地说："这……我没有见过……这是真的……？我……我去找队长来，您稍等一下。"一会儿后，警卫队长跟着先前的年轻警卫一起走来。队长拿了一本象是图鉴的东西，往我胸前的徽章看了又看，在比对之后，他好象有点相信这个徽章是真的了。 "恩利斯大人，对不起，我们不知道是您。"队长用充满抱歉的语气说，"最近想混进城堡的人很多，我们不得不小心一点，对您的冒犯请多多包涵……" "我不怪你们。"我挥挥手，要他们不要太过困扰，"这是你们的责任，你们做得很好。我想见你们的迈西斯堡主，不知道他方不方便？如果他在忙传人的事，告诉他我来过就好了，我可以改天再来。" "不不不，如果让堡主知道您来过而我们没有通知他的话，我们一定会被他责骂的。"队长立刻指使年轻的警卫，"你，快去通报堡主恩利斯大人来访，顺便通知宫廷主管，要他准备恩利斯大人的宿处。" "恩利斯大人，请跟我来。"警卫队长一边引着我进城堡，一边简介着迷雾之堡。我心不不在焉地听着，想起三十年前的这个城堡。那个时候，这是个云雾深锁的沿海堡垒，不要说人烟罕至，也没有多少人敢靠近。如今，却已经是个繁华热闹的城堡，建筑物多了很多，从前那种阴森感觉也被热闹的人潮取代。一分神，队长的招呼就没有听到。 "恩利斯大人，堡主现在可以见你了。"一个跑步过来的仆从服色年轻人，在我回过神后恭敬地对我说。我点点了头，跟着他走进宫廷深处。

叙旧

当我走进迈西斯的房间的时候，他正背对着我，和一个年轻人讨论着一些事情。年轻人看到我，低声地提醒迈西斯，然后悄悄地告退。宫廷侍卫长引导我坐到迈西斯的对面，他在我坐下之后，才慢慢抬起头来看我。 "恩利斯，真的是你？"我看到一个充满皱纹、双眼凹陷的迈西斯，除了眼神依旧，我已经完全认不出来了。"你看起来和三十年前一模一样，一点都没有改变。" "而你老了，"我在叹气后笑了笑。"我还以为你会留把大胡子的，我记得三十年前你这么说过。" "如果留得起来就好了。"迈西斯笑了笑，"胡子早在几年前就自己掉光了，想留也留不起来。反倒是你，如果我没有老糊涂记错，你的年岁远比我大上几年，现在看起来，却和我儿子一样大小。看来，下辈子我要选魔法师，至少年老时还能保持年青的外貌。" "你明知道这和魔法师不魔法师没有关系的。"我不着痕迹地岔开话题，"至少魔法师不会用举办武术大会的方式来徵求传人。" "你该不会是为那个才来看我的吧？"迈西斯年迈的面孔似乎出现了一点失望，"上次见到你是什么时候了？二十多年了吧？"



"二十八年前，当我把迷雾之岛让给你，让你建设你想要的城邦时。"我试着不带感情地回答。"喔，有那么久了，二十八年了啊？说到这个，我还是要感谢你，肯将迷雾之岛托付给我。但是，你一直就不肯好好待在同一个地方，我屡次派人找你，没有一次成功的。"我不知道为什么，看着迈西斯发皱的双唇吐出这些话，好象不是真的一样。"常年曾经生死与共的伙伴，你也可以狠心不给一点音讯，老死不相往来。看来，除了凯萨琳之外，你根本没有在乎过我们其他人。""不要说了。"这是二十八年来，第一次有人在我面前提到凯萨琳这个名字，我的心中一震。自己心中思念这个名字，和别人口中说出这个名字，完完全全是不同的感觉、不同的震撼。"我这不就来了，说那么多干嘛？""我想的没错。"迈西斯眼中露出某种我不熟悉的眼神，一种我从未在他眼中看过、一种洞悉事情的眼神。看来，二十八年的岁月，连最驽钝的迈西斯也完完全全不一样了。"你只在乎凯萨琳一个人。在所有的伙伴之中，你真正在乎的就只有凯萨琳一个人，从以前到现在都一样。自从她死后，我没有看过你自在过。我想，这就是你选择浮萍式的漂泊的原因，你不要再见我这个当年的伙伴，这样就比较不会想起凯萨琳。""就比较不会想起，她是为你而死的。"迈西斯最后一句话，狠狠地刺进我防卫了三十年的心防。我只觉得一时天旋地转，三十年的罪恶感象决堤般地涌上心头。刹那间，三十年没有流过泪的眼角忍不住湿润起来。我转过头去，看向一旁燃烧的壁炉，一句话也没有说。"也许，我不应该来的。"在一阵沉默之后，我试着控制我的声音，慢慢吐出这句话。"那，你还要逃多久？"没有想到我这么多年的漂泊，迈西斯一眼就看穿了。他叹了口气，伸手招来仆从，要了两杯艾尔酒，递了一杯给我。"如果你不来，你还要漂泊多久？再三十年？把凯萨琳牺牲她的生命换给你的生命以及青春，无止无尽地花费在不断漂泊、不断逃避上？""我这句话是帮凯萨琳说：你太让我失望了。"他慢慢举起艾尔酒，一口把它喝完。我没答话，只是一口一口喝着变得异常苦涩的艾尔酒。

烙印

我还记得那天的一切。事实上我想，这辈子我都不可能忘记那天的情景，这个大陆上的人，也许也跟我们一样，会永远记得这个日子。只是记得的部份不一样。他们记得的，是在这一天，暗黑龙王终于被传说中的勇者们终结，整个大陆可以回复到之前的和平。而我记得的，是凯萨琳为了救我，牺牲了她的生命。不管在什么时候、什么地方想起这件事，我都会象那一天一样全身发抖，彷佛凯萨琳逐渐变冷的身躯仍躺在我怀中，而我紧拥着她，企图挽回任何一丝的希望。但是，我只能任由她的身子变冷、僵硬，无能为力。当我身上伤口留下的血滴落在她脸上时，我爱怜地为她拭去：她脸上依然保持着生前最后一刻的神情，担心之中，不忍心看到我受伤。"凯萨琳，我已经打倒暗黑龙王了，你看到了吗？"眼泪和着血水，我抱着凯萨琳无法挽回的身躯，对着天空大吼。我轻轻地放下她的身子，温温柔柔地，无法相信她已经不在。伙伴们正在周围伤重地与死神搏斗，我没有理会，也没有心情理会，我心中现在只有一个念头：凯萨琳不可能真的死了。她只是又象以前一样，老是玩装死游戏吓我，只是要测试我是不是真的会买玫瑰棺材给她，是不是会在她身边堆满她最喜欢的鲜花。她就是喜欢吓我，不管我有多担心、不管我好几次几乎要真的陪她一起死。我讨厌她。我讨厌她，讨厌她为什么要丢下我一个人活在这个世界上，却要用生命中最后的魔法力，给我这样一个肉体。没错，没有她这最后的魔法，我不可能打得倒暗黑龙王，不可能在它无法闪避的攻击之后，还能奋起给它最后一击、致命一击。没有她燃烧自己生命换给我的生命，我早就死在暗黑龙王手上，只是，为了打倒暗黑龙王，这个代价太高了。难道她不知道，我宁愿自己死、宁愿让暗黑龙王继续肆虐、控制整个世界，也不愿她受到一丝一毫的伤害？ 我恨她。我恨她，恨她为什么下这个决定，在我濒死时，没有经过我同意就对我施了这个会害死她自己的魔法。我不会原谅她的擅作主张，一辈子都不会，只是这又有什么差别？"凯萨琳是活不过来了。"我听到自己的心中，一个冷冷的声音说。我比任何人都清楚她用的这个魔法，因为这是我从迷雾之岛古魔法书中，指给她看的。如果知道她会偷偷把它背下来，那我死都不会给她看，让她有机会把这个魔法用在我身上。这是个牧师魔法能将自己的魔法力和生命完全地转换到另一个人的身上，是个传说级的终极治疗咒文。接受者不但会得到完全的恢复，肉体的强度也会急剧地提升，甚至全身细胞都会产生某些无法解释的变化，不但原有的能力可以得到级数化的提升，甚至躯体也可以保持长生不老几十年。这是个最可怕的咒文，因为施术者本身不但要具备有极高的魔法力，在施术后也会失去所有生气，任何已知的复活魔法或宝物，都无法唤回这种死亡。而这就是凯萨琳对我做的事。当凯萨琳的躯体在我怀中僵硬变冷之后，我终于慢慢接受这个事实。我抱着她，带她到她最喜欢的翡翠湖。伙伴中，只有迈西斯存活下来，但在他苏醒过来之前，我已经将凯萨琳安葬在翡翠湖畔、在玫瑰棺材中放满了鲜花，一如她的心愿。暗黑龙王死后的最初几年，我虽然遵守对精灵的承诺留在迷雾之岛，每年还是会到翡翠湖好几次，在凯萨琳坟前陪她说说话、聊聊天，跟她谈谈当年没有来得及跟她说的话。直到迈西斯跟我要了迷雾之堡，我离开了迷雾之岛，原本还打算长住在翡翠湖的。但是有天晚上，满月照到睡得不安稳的我身上，我忽然没有办法忍受距离凯萨琳这么近，却什么也不能做，只能忍受回忆的煎熬。于是，我逃了。我逃离翡翠湖，再也没有回去过。带

着凯萨琳给我的这个新躯体、我浪迹天涯。只要她的魔法力仍在我身上影响我一天，我就能感觉到她的存在，就能有勇气继续在痛苦的回忆中活下去。一旦她的魔法消失那天，就是我结束自己生命那天。

传人

"吃点东西吧。"一个苍老的声音说。当我回过神来，看到身旁的食物以及那个苍老的身影，我一时无法辨认自己处在什么地方。一会儿后，我想起自己在迈西斯的迷雾之堡。窗外的天色告诉我太阳已经西下了，我看到迈西斯用着担心的神色看着我。"好。但是食物要好吃，你知道我最挑剔食物了。"我勉强笑了笑，要他不要太担心了。"我发呆多久了，怎么也不叫醒我？肚子饿死了。"迈西斯只是笑了笑，在仆从的服侍下吃了一点食物。我感激他没有重拾之前的话题。我也不想再多提凯萨琳的事，连忙岔开话题。"对了，我有个问题想问你:你搞这些是为了什么？"我一边慢慢进食，一边看着他问。"哪些？喔，你是说徵求传人的事。"迈西斯带着有点悲哀的笑容，苦苦地说:"人，一旦活到某个年纪，气力不行了，齿牙也动摇了，难免就会想到继承人的问题。这个你也许没办法了解，毕竟你还是年轻模样，也许还没有想到这个。"我没有答话，只是跟着他陷入沉思之中。要说我从没有担心过后继无人的事，那也只是在欺骗自己，尤其魔法师的成长又比其他职业要慢上许多，也更需要一些先天的才能。我也担心过，当我步入人生的最后阶段时，我的一身本领要怎么办？跟着我葬入一堆黄土之中？但是，以我遇过的人而言，我至今仍没有遇到可以委以我一生所学，不但可以尽传我衣钵，还能够让我放心不会用这些技能胡作非为的人。想到这些魔法可能误用的严重后果，我就宁愿让这些魔法失传，也不愿所托非人。"父王，这是明天参加竞技的报名名单，也许您希望先过目一下。"一位英气十足的年轻人充满抱歉地走进来，低声地向迈西斯说了些什么。"希尔达，你太没礼貌了。还不向恩利斯伯伯行礼？"迈西斯打断他面前年轻人的话头，向我这边指了过来。"恩利斯，对不起，小孩子不懂事。这是我儿子希尔达，和我一样是个剑士。""恩利斯伯伯，小侄在此向您请安。"年轻人客客气气地向我行了个礼，但是神色间明显急着向他父亲禀报着什么。"好说。"我打个哈哈，把希尔达留给他父亲。希尔达用更低的声音向迈西斯说了更多的事，迈西斯只是点头，一脸不耐烦琐事的神情。果然不一会儿，迈西斯就把他儿子赶了出去，又要了一杯酒，将注意力又集中在我身上。"对不起，小孩子不懂事，要他不要来打扰我们，他还拿些鸡毛蒜皮的小事来烦。"迈西斯尽避这么说，但是脸上却掩不住骄傲的神情。我了解，有这样的儿子的确值得骄傲，但是，我还是忍不住要提出我的疑问。"对不起，但是我想知道，有这样的儿子，你为何还要大张旗鼓地徵求传人？"我想，我的年纪已经到了不必在乎得罪人的地步了，何况是迈西斯，这个三十年前就常常被我揶揄的伙伴。"这和你刚刚勾起我后继无人恐慌的说词，好象出现前后不一的矛盾？""你发现了。"迈西斯起先愣了一下，然后有点不好意思地傻笑起来。"希尔达这个孩子，要说是个好剑士，我想大概没有人会反对的。但是，我想我太宠他了;不只我，好象整个迷雾之岛上的人都太宠他了，不仅因为他是我唯一的儿子，还把他当成迷雾之堡理所当然的继承人。这样顺畅的经历，让他从小没有挫折地成长，对他并不是一件太好的事情。所以，我希望能藉由这次徵求传人的举动，不仅找到一些资质不错的年轻人，还能给希尔达一点历练的机会。他也要跟着所有的应徵者一起参加竞试，一起争夺成为我正式传人的机会。他在迷雾之岛已经少见敌手，我希望有人能打败他，让他尝尝失败的滋味，让他有机会学习去面对失败、从失败中站起来。我想，这是除了寻找人才的目的之外，我当父亲的一点小小私心。"从迈西斯眼中，我看到了一个父亲的骄傲与期许。"我明白了。"我想我了解迈西斯的心情，如果我站在他的位置，我可能也会这么做。"那么，既然我不请自来了，你希望我能做什么、帮什么忙吗？""如果你指竞技大会的事，那我只能客套地说:不必了，希尔达和我的手下已经把一切都安排妥当了，尽管希尔达自己也是参赛者之一。"迈西斯又喝了一口酒，"如果可以的话，我倒是有一个请求，你能担任明天的评审吗？""我以为你会把评审的机会留给自己。"我笑笑说。"我可以容忍一个副评审坐在我身边。"迈西斯的幽默感好象没有因为年纪增长而有稍稍减少。"好，我答应。"我爽快地回答了，"如果你不介意我顺便也用来找'传说魔法师恩利斯的传人'的话。""当然不介意，除非你想要的人正好跟我同一个人。"迈西斯和我相视大笑。好久没有这样开怀大笑了，尽管岁月不饶人，但是迈西斯好似也年轻了三十岁，回到当年冒险时的岁月。"说真的，你会办这个竞技大会，是不是和我一样，感受到一股不安的气息？"在笑声渐渐止歇之后，我忽然想到什么，换了个严肃的语气，"这个和平持续地太久，久到令人不安的地步。我有种感觉，有个阴谋似乎在酝酿着。""我以为只有我感觉到而已。"迈西斯在沉默片刻后，轻轻地回答我的问题。在这个晚上的下半夜，我们都没有再交谈，陷入各自的担忧之中。

迷雾中的竞技场

从遗忘之海吹来的雾，象三十年前一样，在日出前就涌向迷雾之岛。三十年前曾在迷雾之岛住过一段时日的我，对于这种情形再熟悉也不过了。但是今晨，不知从何而来的一种悸动，却让我在天明之前就等候在竞技场。这个竞技场是三十年前我第一次来到迷雾



之岛时就已经存在的，就跟迷雾之岛的其它建筑一样，什么时候建造的早已不可考。我能感觉到，我二十八年前弃它们而去的精灵们正企图经由某种管道跟我联系，传达给我某种讯息。但是我在竞技场等了许久，却一点动静也没有。魔法的悸动是如此地强烈，却一点也捉摸不到。这种感觉还是第一次。我伸出右手五指，回忆起迷雾之岛古魔法书上的一个魔法，让雾气随着我的魔法在我手中翻滚。四周的雾气纷纷往我手心聚集，一团白色的球在我手上形成着，但却在形成一股结实气团之前，又化成凝结的露水淋在我的手心。这个魔法，原本应该将迷雾之岛的魔法雾气凝集成一个魔法球的。但是现在，竟然只能变成一滴滴露珠？ 在从前，迷雾之岛之所以危机四伏，除了岛上的各种致命生物外，最可怕的是蕴藏有魔法在其中的雾气。岛上的守护精灵或是其它生物，都可以利用无处不在的雾气做到极高的攻击与防御。毕竟若有取之不尽、用之不竭的魔法力来源，任谁都能将自己的实力提高数倍以上。在迷雾之岛的古魔法书中，详细记载了这些魔法，而我在继承这本魔法书和守卫迷雾之岛责任的时候，同时也学会了这些魔法。而现在，这些防护能力竟然都失去了踪影。在叹息之余，我却感到一丝不对劲。照理说，即使人类进驻了这个岛屿，顶多也只是减弱，并不是消灭它的力量。站在清晨雾中的竞技场，我无言地问着迷雾之岛的精灵，期望它们能给我答覆。它们没有踪影，但是我很清楚，它们正躲在迷雾之岛的某处，酝酿着连我都无法想象的力量。

一种反扑的力量

再有不到一个时辰，这场竞技就要开始了。一场迈西斯传人争夺战即将展开，观众已经陆续进场，选手们也在磨拳擦掌，在选手准备室等候了。迈西斯仍从城堡中慢慢启程往竞技场这边走来，而我坐在这个居高临下的位置，看着竞技场中的吵吵杂杂，多年前那股冒险心情又在心中沸腾了起来。“恩利斯大人，”迈西斯的侍卫队长站到我面前，恭敬地对我说：“迈西斯大人传话过来说要晚一点过来，希望您能先主持这场竞技的开幕。他吩咐我们听从您的指示，照您的命令来进行。” “好。”我点了点头，示意他可以去忙他的了。就我看来，迈西斯这场竞技筹备的相当完备，应该是不必我多嘴多舌来命令什么了。但是侍卫队长却没有离开的意思，我顿了顿，便明白一定有什么困扰他的问题。“有什么问题吗？”“是的。”侍卫队长明显地松了一口气，想必是我过于被渲染的传说让他不太敢主动向我请示，“竞技马上就要开始，但是今天的雾异常地浓，到了这个时候还没有散去，能见度不高，想必会影响比赛的进行。不知道大人有什么指示……？” “照常举行。”我不假思索地就这样回答。看着侍卫队长有点讶异的表情，我明白这个回答有点出乎他意料。“你想要延后比赛的开始吗？我觉得没有这个必要。假如我要找一个合乎我要求的传人，我会希望他不仅能在天气好的时候发挥他的战力，更希望他能够适应各式各样的气候，在任何恶劣的环境下都能保持他的实力面对他的对手。我相信即使是迈西斯本人，应该也会下这样的决定。” “是的，大人。”侍卫队长点头表示赞同我的看法，但是我又从他眼神中看出他还有一点犹豫。“那么，我就吩咐下去一切照常举行了吗？可是，这样子观众的视野会受到影响……” “你还有什么犹豫？”我顺着他的眼神，看到了迈西斯的儿子希尔达，站在竞技场的另一端，瞬时了解他的犹豫来源。“是希尔达希望延后开始的吗？如果我没有弄错，他在昨天也许还在举办人的行列，但是今天他已经是一个选手了，所有的事务他都不应该插手。传话下去，今天所有的人员在比赛结束前，都不必听从希尔达的指示，他必须要和其他的参赛者待在一起，在比赛结束前不准到工作人员区。” “可是希尔达少爷……”从侍卫队长的口气，我就知道希尔达在这里的地位恐怕不是我三言两语就能简单剥夺的。看来，迈西斯果然太宠他这个独子了。“这是我的命令。”我放大声音，让附近竖着耳朵偷听我们谈话的人员都能清楚地听到我的指示。“迈西斯已经将指挥权全权交给我负责，我下令今天所有的人员都不必、也不能遵从希尔达的任何指示。如果任何参赛者有命令工作人员的企图、或企图左右比赛的进行，一律取消比赛资格，包括希尔达少爷在内。下去吧，比赛即将展开，你们也该好好准备了。”

意外的挑战

“是谁下令在这么浓的雾中比赛的？”迈西斯微怒的声音在看台上回响着。“是我。”我站了起来，为正在为难的侍卫队长解围。“恩利斯？”迈西斯咬着双唇，想对我说些什么。但是他忍住了，挥挥手要侍卫队长退下。他在仆从的服侍下坐到我身边的宝座上，一言不发，但是我看得出他还是有点气鼓鼓的。我没有理会他，只是看着竞技场中模模糊糊的身影战斗着。雾的确是浓了一点，使得场中战斗的人都相当辛苦，因为在雾气中，敌手的动作比平常更难以捉摸，战斗的风险也随之增高。其实就我来看，以三十年前迷雾之岛的标准而言，当年我们经历的雾还要更浓，也更危险。大概是二十多年的人居已经减低迷雾之岛的迷雾，让岛上的人民、包括迈西斯在内，都已经习惯了没有那么浓的雾。“今天的雾，好象浓得很异常。很久没有超过这么大的雾了。”迈西斯终于忍不住，拐弯抹角地提起这个话题。“如果以三十年前我们第一次来到迷雾之岛的标准来说，这个雾还不算浓。”我笑了笑，几句话就把他接下去要说的话封住，“你该不会希望，你的传人连二十年前的你都及不上吧？” “当然，呵呵，当然。”迈西斯勉强地同意我的看法。我知

道他在为他儿子担心,从他眯着他年迈而逐渐模糊的眼睛不断往场中望去、双手绞在一起的动作,我就能感受到这种担心,是一个父亲真正了解自己儿子时所会呈现的自然反应。由此看来,希尔达受的训练并不完整。也许该这么说,希尔达要的训练是让他在最佳状况下能有最佳表现,在这种大雾下,他的战力可能就会受到影响。"如果你在为希尔达担心,那你可以放心。"我看着坐立不安的迈西斯,终于忍不住告诉他:"希尔达第一轮的对手并不强,而他也顺利过关了。这场雾马上就要散了,接下来的比赛将在阳光普照下进行。" "你确定?"迈西斯显然松了一口气。但是马上又为他的失态岔开话题掩饰过去。"我在说什么?我忘了你是魔法师,你对天气的敏感度一向很高的。那我能不能顺便请你预测一下,这场比赛谁会夺冠?谁会成为我的传人?" "你以为我是占卜师啊?"我笑了笑,"不过这个答案我倒是可以告诉你——希尔达——如果没有我下去搅局的话。" "你也认为希尔达会获胜?"迈西斯得意地说,但是又意识到我最后一句话,惊惧地问:"等一等,你刚刚说你要下去搅局?" "是的。"我带着邪恶的笑容,慢慢站起身来,"我想,我已经看出,这场竞技是完完全全设计好的。而我最讨厌一个已经设计好的结果,一个谁一定会赢、谁一定得输的安排。我想我要对不起你,去破坏你为希尔达设计好的成功之路了。" "你……"迈西斯看似被吓呆了,讲话都结巴了起来。"你……该不会……该不会想……你想做什么……?" "下去给你儿子多点阻碍、多点历练的机会。"我走到他面前,笑着对他说。我知道他没有力气阻止我的。"不过放心,不会真得伤到你宝贝儿子的,顶多只是伤伤他的自尊、让他重新评估他自己的实力而已。这不是你昨晚跟我说过你想要他得到的历练吗?" "我……我……"迈西斯一脸想翻供的样子,急着想要否认他昨晚说过的那些话。"你是迷雾之堡的堡主,一言既出、驷马难追。"我大步迈向战斗激烈的竞技场,留下一句话给迈西斯好好思考。我早该知道,迈西斯还是舍不得希尔达。为了他、也为了希尔达,我想我就多事一些,在希尔达一帆风顺上加点阻碍吧! "如果希尔达因为我的阻碍,就达不到你原先对他的要求,那我想,你的教育是失败的。"我回头告诉迈西斯。我看到一脸担心的迈西斯,苍老的身影躺在好象忽然大了一号的衣服中,忍不住地微微颤抖。

未被发掘的魔法师

"安布劳希!"艾密看到我慢慢地走向他们,兴奋地叫着我的另一个名字。"我不是说过,我们还会再见面吗?"我微笑地说。"怎么样?战绩如何?" "隆已经打败他第一回合的对手了!"艾蜜眉开眼笑地说,"你相信吗?连比尔都闯过第一关,真是天下红雨喔……" "是喔是喔,好象我应该第一回合就被淘汰一样。"比尔不让艾蜜继续调侃他,连气都还没喘过来,就迎忙插起嘴来,"小安!你应该看看我刚刚的神勇,这回我可是凭自己的真才实学,把那个大个儿打倒的。我告诉你,说不定我会一路赢下去……" "你啊,过来休息啦!"艾蜜轻轻敲比尔的头,要他坐下来,乖乖接受她的恢复魔法。"不帮你恢复一下体力,又说我偏心,只帮隆恢复体力而已。对了,安布劳希,你跑哪里去了?你又怎么知道我们在这里?" "艾蜜!"隆向艾蜜使了个眼色,她立刻闭上了嘴,静静帮比尔恢复。隆转向我说:"很高兴见到你又加人我们了,小安。" "嗯。"我看了看他厚实的肩膀,发现他在我离开的这段短短时日又成长了许多。"应该没问题吧?接下来的对手,你都应该可以应付才对。保留一点力气,进入决赛之后会是一场苦战。" "隆进入八强决赛应该是没有问题的,"艾蜜指指旁边墙上的赛程表,"比较有问题的是比尔。你又不是不知道,比尔本来只是来陪考的,他说不甘心在旁边摇旗呐喊,硬是要报名。好啦!现在赢了第一场,可是第二场一定会把脸丢光的,说不定还断手断腿地回来。" "你就对我那么没信心啊?"比尔不服气地说,"对啦!我承认自己不是很强,但是我的运气一向很好。你怎么知道下一场不会有奇迹出现,让我不小心赢了希尔达?" "你的下一个对手是希尔达?"我忍不住趋近那张赛程表,仔细再看看,"我本来以为,你要进决赛前才会遇到希尔达?在那之前,你也许已经被淘汰了……"我的声音越来越低。"有什么不对吗?你的语气很不对劲。"隆靶觉到我语气忽然的转变,不禁也紧张起来,"比尔打不过希尔达,顶多受点伤,应该也没有大碍,对于他过于吊儿郎当的个性说不定还有帮助呢!不必担心他,艾蜜会好好照料他的。" "不是,"我摇摇头。"我不是在担心这个。手给我,比尔。" "做什么啊?"比尔遇到我一脸严肃,一边还想搞笑的模样,一边把右手伸给我。"帮我看手相啊?不必看了,从小大家都说我运气很好,所以我才选择当个盗贼……" "不要说话。"我托住比尔的右手,在他手中凝聚起另一次的魔法。"闭上眼睛,把脑袋放空。" "这是干嘛?"比尔嘴里虽然还在唠唠叨叨,但是还是照着我的话做。我在他手中,再度把迷雾之岛的雾气凝聚起来;一股先前聚集不起来的气团,在比尔的手中翻滚,翻滚之后形成一个扎实的魔法球,停在比尔的手心。我瞪大双眼,不发一言。"这……这是什么?"艾蜜率先打破沉默,问了一个他们三人都想问的问题。"迷雾之球。"我回过神来,答了这个问题。"比尔,用你的精神力去控制它,去跟它沟通,它会告诉你该做什么以及你能做什么。" "我……我要怎么做?"比尔的表情,就好象我丢给他一个烫手山芋,不知如何是好。"魔法!"我的声音就像是从另一个宇宙来的一样,"这是魔法,迷雾之岛的魔法。只有迷雾之岛的精灵才有掌控这种魔法的能力。而你,就是它们选定的人。" "我?"比尔一脸不可置信的样子,"为



什么是我？我只是个完全不懂魔法的盗贼，我怎么去操控魔法？”“你不必去操控它，它们会来操控你。”我静静地陈述一个事实。“其实你有魔法的才能，只是从来没有被发掘过，虽然你离成为一个魔法师还有很长的一段路要走。我得承认，今天如果不是精灵们选上你，我不认为你可以成为一个好魔法师，但是现在，我必须信守我对它们的承诺，为它们保卫迷雾之岛，并且培育迷雾之岛的下一个看守者。”“你现在不懂，也不必懂。时候到了，你自然就会知道你该知道的，就象我知道你的出现一样。”我大吼，“就是现在，丢出去！”比尔的手上出现一道闪光，一股强烈的魔法由迷雾之球中蜂拥而出，往地上直窜而去，消失在迷雾之岛的土地之中。

冥冥之中

许多人都以为魔法师的养成除了天生的才能之外，只有经验的累积历练而已。这个原则在基本上并没有问题，但是要成为一个顶尖的魔法师，除了这些条件，还要有一点宿命的配合。我一直认为，今天我能在魔法上有这样的成就，其实很大的一部份是大地的精灵赐与的。当很多魔法学徒还在跟魔法书上的艰深文字搏斗的时候，我就学会了与大地精灵沟通的艺术，也因此我比别人能够在更短的时间内，就学会运用更强的魔法。但是大地精灵不会平白无故地赐与魔法力量，在获得精灵协助的同时，其实也等于接下它们要求的使命。三十年前，在暗黑龙王即将席卷整个大陆之际，我接受迷雾之岛精灵的魔法洗礼，领受了所有迷雾之岛的密藏魔法，也同时承担了守卫迷雾之岛的责任。我得承认，我并没有尽到我的责任，我将责任丢给迈西斯之后就到四处云游了。但是在此时此刻，精灵们显然到了需要我力量的时候了。它们需要我来协助它们选定新传人，并且启动它们酝酿已久的防卫力量。一切都在精灵的安排下，冥冥之中就已经注定。当我在观礼台上对迈西斯说，我要给希尔达制造一点挑战的时候，我并没有想到这就是精灵要我执行的任务；但是在比尔的身上，在知道他的下一个对手就是希尔达的时候，我忽然明白，比尔就是迷雾之岛的精灵选定的新人选。没有理由，我就是知道，我甚至没有听到精灵跟我说任何一句话。即使到现在，我还是不知道精灵们需要我做什么。但是我知道，时候到了我就会知道，而我也会全力以赴，释放全身的力量来达成它们的要求。比尔在我沉思的时候，呆坐在我身边一动也不动；艾蜜的反应也是，除了专心玩弄她的治疗魔法外也不知道该说些什么；隆大概算是比较正常的吧！他在看到比尔释放那么强的魔法力之后，竟然还能面不改色地上场比赛，速战速决地解决对手再度晋级。我知道，在他们三个人遇到我之后，后半辈子的人生都因此有了很大的改变；尤其是比尔，就在刚刚，他的职业已经由盗贼转为魔法师了，但他对这些完全没有心理准备，甚至不知道怎么施用任何一个咒文或是和魔法如何取得沟通。“比尔，要轮到你上场了。”隆擦着汗，从中央竞技台获胜后走过来，轻轻地提醒呆若木鱼的比尔。“哦？”比尔的眼中忽然露出了极度的恐慌，我相信，他现在脑中唯一的念头就是逃。他在刚刚的事情之后，已经失去了原先那种莫名的自信，他已经无法成为一个单纯的盗贼，而他又还没有成为一个魔法师所应该具有的任何才能。“比尔，看着我。”我走到比尔面前，用和缓的语气对他说：“我问你，你觉得你还能战斗吗？”“不能。”比尔脱口而出，用颤抖的声音。他抬起头来看我，眼神中充满了无知的恐惧，“为什么是我？为什么我要当个魔法师？我喜欢当盗贼，我不要当魔法师，我也不知道怎么去当个好魔法师。更何况对手是希尔达，反正我一定会输，我弃权好了，我已经没有办法战斗了。让我静一静，我现在什么也不想做。”“拿去。”我从魔法斗蓬中取出一把魔法杖，用力地插在比尔面前。“这是你待会儿战斗将要使用的武器。”“我说过，我不要战斗！”比尔倏地站了起来，想要拔起魔法杖，把它丢得远远的。“艾蜜，去跟他们说我要弃权，说我怕了希尔达，说我象个懦夫一样逃了。”“比尔！”我伸手压住比尔企图抓起魔法杖的右手，将两个人的手部压在魔法杖头的水晶上，“如果我保证你一定会赢，你要不要比赛？”“这是不可能的！”比尔企图挣脱我的手，但是我轻轻巧巧地施了一个小魔法，让他的手黏在魔法杖上，并且与魔法杖产生共鸣。“你在做什么？”比尔惊慌地问。“如果我跟你保证你一定会赢，你还愿不愿意出赛？”我决定给比尔他最欠缺的——勇气和信心。“迷雾之岛的精灵也可以保证，至少你不会输。因为你将不是一个人在战斗，和你并肩作战的，将是整个迷雾之岛的力量。你觉得希尔达再强，能强得过整个迷雾之岛吗？”“不，我不觉得。”比尔的语气已经有点自信了，但是仍然充满不确定因素。“但是，我要怎么战斗？拿着我的盗贼匕首吗？”“用你手上的武器——魔法杖。”我让比尔自己拿起魔法杖，体会魔法在他手中流窜的感觉。“这是把传说中的魔杖，威力大过你的想象，而且迷雾之岛的精灵会在整个战斗中引导你的。”“你是说，我只要拿着魔法杖，战斗的事就不必我操心了？”在魔法流动比尔全身之后，我能看到比尔已经从极度的不安中，恢复他原有的自信。我想与其说是他蕴藏的魔法才能吸引了迷雾之岛的精灵，不如说是他个性中随时都能克服自己的障碍、面对挑战的不凡特质。在短短的时间内，我看到比尔又恢复他的神采飞扬，“那我就上场了，如果输了你要负责。”“这样太不公平了。”我的心情也随之开朗起来，“如果你故意输怎么办？”“那你就得教到我再也不会输为止。”比尔站起身来，拿着魔法杖准备走往中央竞技台。“没问题。”我跟在他后面，走进竞技场成千上万人潮的目光之下。

精灵的反扑

“如果你聪明的话，就不要再做无谓的挣扎了。”希尔达在中央竞技台上，向对手边的比尔用挑衅的话气说，“不要抵抗的太强烈，我或许会手下留情，让你不流血地下台。反正你都要输，何苦多浪费我的体力？”“你不要太目中无人了！”比尔并没有被激怒，也没有因此而产生畏惧，他只是紧紧握着我给他的迷雾之杖，让信心与力量在他体内不断增强着，“如果在几分钟前你告诉我这些话，我也许会乖乖接受你的摆布，但是现在不一样了。我背后有最强的力量支持着我……我，是不可能会输给你的。”“我不会输的，是吧？小安？”比尔的气魄本来非常意气风发，但是他竟然转身向在台下的我偷偷问了这句话，一下子就把他的英雄气魄抵消得一干二净，我真的不知道应该是好气或好笑。“谁？你的背后是谁？”希尔达并没有认出场边带着斗篷的我，显然只把我当成普通的场边指导而已。“不管是谁、都不能改变这场比赛我胜你负的事实了。来！接招吧！我要让你后悔竟不自量力地想跟我决斗！”希尔达拔出剑，很快地朝比尔挥了过去，一场激烈的战斗随之展开。在一阵攻守之后，比尔很明显地落了下风，除了闪躲之外，几乎没有招架之力。我并不感到意外，若以希尔达现在的战斗力而言，与二十年前的迈西斯已经相去不远，即使是我来应战也会是一场苦战，何况是刚刚成为魔法师的比尔了。其实，我根本没有把握比尔会赢，我也不认为他会赢，但是我相信迷雾之岛的精灵这样安排一定有它们的道理。“怎么样？现在求饶或是弃权都还来得收，给你最后一次机会，下一波攻击，我绝对要你躺着下场。”在一阵猛攻之后，希尔达脸不红、气不喘地停了下来，对着衣衫已被剑削得零零碎碎的比尔下了最后通牒。“小安，告诉我怎么去反击！我不能只是挨打！”比尔身上已经有几个伤口开始滴血，但是他不但没有露出退缩的念头，反而更激发了战斗的欲望。看到这样，我就知道精灵们没有选错人。“盗贼的战斗方式是闪躲，再找空隙攻击，但是魔法师的战斗，是完完全全不同的策略。”我伸出一只手指，朝着比尔的方向指去。一阵闪光从我指尖直射迷雾之杖的杖头水晶，“魔法师不擅近身缠斗，所以必须用魔法将对手保持在一段距离以外，不能让战士有近身攻击的机会。所以你除了闪躲之外，就是必须保持一个可供魔法发挥的距离。”“然后呢？”比尔喘着气，却没有因此停下他的脚步，立刻就照着我的话与希尔达保持一段距离。“然后集中注意力，将所有的精神力集到迷雾之杖中上。”我能感觉精灵们已经到达中央竞技场的地下，除了还没有现身之外，事实上已经开始掌控整个竞技场。“你手上的武器已经不是你自己的了，它已经由迷雾之岛的精灵掌控，你只是它们运使魔法的一个媒介。你只要将你自己毫无保留地交给它们，它们就会告诉你，你该做什么。”“恩利斯伯伯？”希尔达到现在才认出我，脸上露出害怕的表情。“原来他说的靠山就是你？他们说你要来破坏我的胜利，你果然出现了。你……你……”“希尔达啊，为什么要这么惊慌？”我已经看出情势在这一刻已经逆转。一边有很强的实力，有整个迷雾之岛的人为他加油，有迷雾之堡做他的靠山;另一边虽然是个菜鸟魔法师，但是背后却有我和整个迷雾之岛的自然力量为后盾，谁先感到惊慌，谁的胜算就少一分。“来吧！希尔达，我要让你也尝尝受伤的滋味！比尔并没有放过希尔达犹疑不定的好机会，举起他的迷雾之杖，让一团炽热的火焰从杖头飞向希尔达。我体内的魔法也随着这团火焰燃烧起来，事实上，我能感觉整个岛都燃烧起来了，一阵狂风从竞技场外卷进来，扯得竞技场四周插着的迷雾之堡旗帜紧绷欲裂，场上的每个人，也被这场突如奇来的狂风吹得抬不起头，就一瞬间的工大，弥漫在迷雾之岛的雾气消失得无影无踪，取而代之的却是诡异异常的艳阳及狂风。“啊！”比尔的火焰魔法在狂风助势之下，虽然希尔达很快地就闪过去，但是火焰仍无情地扩大范围，将他包围在里面。希尔达受伤的叫声回荡在竞技场，我彷佛看见迈西斯从观礼台上站了起来，下令手下立刻介入这场比赛;整个竞技场乱成一团，除了不相信希尔达也会落下风的观众外，还有对整个环境异常变化的惊慌。“这是做什么？”我无声地问着迷雾之岛的精灵。我能感觉到，精灵们并不打算松手，它们不但要终结这场竞技，还要重伤希尔达，这已经不是我的原意，我答应过迈西斯不让希尔达重伤的。“你们到底要什么？为什么要用这么强的火焰魔法对付这个孩子？”精灵们没有回答。希尔达身边的火焰忽然炸开，在竞技场中央开了一个大洞。立刻有人上前将希尔达焦黑受伤的身体抬了下去。但是似乎没有人注意到，炸开的大洞就像开启的潘朵拉宝盒，不断涌出迷雾之岛的神秘力量。不是怪物、不是精灵、就只是力量而已，一种人类虽然看不到、也无法理解，却能发现它的存在、发现它的恐怖的一种力量。“恩利斯，我们需要你的力量，现在！”忽然之间，我发现自己站到竞技场的中央裂开的大洞旁，身边出现了迷雾之岛的精灵和呆站着的比尔，精灵的呼唤在我耳边回荡着，我没有做任何抵抗，就让它们完全地控制我的肉体与我的精神力。“在迷雾之岛上的人类们，我要你们听着，”我代替了精灵们，大声地向场中所有的人说出它们的要求，“迷雾之岛并不属于你们人类的，二十多年来，我们一直以为可以和你们和平共处，但是现在我们知道，你们人类要的并不只是和平相处，你们要的是一个完全属于你们自己的迷雾之岛。所以我们要收回迷雾之岛，再也不许人类踏上来一步。明天日落前，我们要求所有的人类都要离开迷雾之岛，把迷雾之岛还给原本就居住在迷雾之岛上的所有生物。日落后，我们的魔法将不再留情，人类若继续停留在这个岛上，只有死亡一条路。”精灵们



藉由我，向场中所有的人下了最后通牒。在我的声音停歇之后，整个竞技场的声音也同时停歇了下来。但是并没有持续多久，人群愤怒的鼓噪声以及武器出鞘的金属撞击声，瞬间向已成为迷雾之岛公敌的我涌了过来。我没有再多说一句话，甚至手指也没有抬起，周围的精灵就已经运使起另一波的魔法，让刚刚涌出的恐怖力量肆虐于整个竞技场之上。当人们遇到这股力量，除了极少数心智力量较强的人之外，没有例外的，都被恐惧占满，仓惶往竞技场外奔逃。在一阵子的疯狂逃亡之后，竞技场中央几乎没有人肯留了下来。“恩利斯！我不敢相信你会这样做！”迈西斯的身影从仓皇逃走的人潮之中走了过来，痛心地向我谴责。“看你把希尔达以及迷雾之岛弄成什么样子！”“迈西斯，这不是我能决定的。”我不带感情地告诉他，“在三十年前，当我们向迷雾之岛求得古魔法书的同时，我就已经承诺过，我必须执行精灵们所有的要求，你应该再也清楚不过了，因为当时你就在我身边。”“只是你不能这样就毁掉我辛苦经营二十八年的迷雾之岛！”迈西斯心痛地控诉。“把这些话告诉经营迷雾之岛数千年的精灵吧！，在这个时候，我已经没有办法有私人的感情了，“我已经不能决定什么，我只是它们手中的一只棋子，在它们的意念之下，执行它们的指令。”“除了比尔之外，所有的人都走远一点，接下来的魔法威力会伤到你们。”我挥手要唯一还没逃走的艾蜜和隆与我们保持一段距离。“比尔，给我你的手。这是你第一个要学的魔法，尽管以你的力量到真正可以运用，至少还在二十年之后。把精神力集中，跟着我念咒语。”“这是什么咒语？”比尔问。“生物封锁咒文。”我静静地举起双手，让自身的魔法与迷雾之岛的力量结合为一，然后集中在比尔手上，让最后的魔法由他手中发出。不要问我为什么，这是精灵们要求的，它们要他来进行这个魔法。“这个魔法是迷雾之岛古魔法书中记载的最强魔法之一，是防卫迷雾之岛的最强魔法。除了你和我之外，在未来三十年，任何踏上迷雾之岛的生物，都没有例外地必须面临死亡。”“不要多说话了。专心和我一起完成这个咒语。”我让魔法爆炸在我和比尔之间，瞬间弥漫到整个迷雾之岛。

迷雾下的夕阳

鲜红的落日，象三十年前一样染红了遗忘之海。水面闪耀的金色光芒，很刺眼，照得眼睛几乎睁不开；但是就在不久后的马上，这些都将成为过去，迷雾之岛上将再度被终年不散的浓雾所笼罩，在这个岛上，站在我现在站的位置，在三十年内大概是看不到夕阳了。我缓缓地叹了口气，不知道我自己到底为精灵做了什么。我为它们启动了迷雾之岛的生物封锁咒文，答应它们要培养比尔成为下一任的守卫者，除此之外呢？我毁了迷雾之岛上所有人类造成的文明，重伤了有点狂妄但却是无辜的希尔达，驱逐了所有迷雾之岛上的人类，逼他们离开他们定居二十多年的家园。我已经不知道我是个帮精灵收复迷雾之岛的恩人，还是帮着精灵赶走人类的罪人？“小安，我们是不是也该走了？”比尔在我身边提醒我，日落已经即将到来。“不必急，我们可以晚点再走。”我回过神来，看着这位新诞生的魔法师；至少，在他身上我仍可以看到希望，而不是无奈。“我还有很多要教你，你得重头学起，而这要花上不少时间，留在岛上，除了精灵也会帮忙之外，也比较不容易分心。对了，艾蜜和隆呢？”“他们在帮忙岛上最后一批人撤退。”比尔遥指着北岸的码头，“小安，我们能不能去跟他们说声道别？既然我们要多留在岛上一段时日……”“当然。”在昨天的魔法之后，艾蜜和隆没有跟我说过一句话。我猜他们不是被我放出的超强魔法吓到，而是出于他们也是人类的一种不以为然。但是他们没有说出来，只是留比尔跟我在一起默默地走开了。我相信他们之所以不发一言，只是基于伙伴之间的情谊，不想对我的行为做出任何指责。“其实艾蜜和隆也能体谅你的心情。”比尔忽然冒出这句话，让我吓了一跳。看来精灵开始给他的能力，好象比我想象的还多。“走吧。”我伸手搂住比尔的肩，轻轻回忆起一个常用的魔法。“我用瞬间移动魔法到北码头找他们。仔细学着！这些魔法也许现在你还不能自由运用，但是却是你一定要学的。要成为一个魔法师，是段艰难而且漫长的修练，你要有投入后半辈子在魔法上头的打算。”“我知道。”比尔点了点头。我大声为比尔念出了这个咒文，让他仔细地聆听每一个音节，我看到他闭上眼睛，低声地覆颂这个咒语。我感到欣慰，即使他现在的魔法力还无法施行这个魔法，但是他记住了。一旦他的魔法力到了足够的时候，对魔法的施放也有一定程度的了解，这个咒文对他来说就会象呼吸一样自然。我渐渐了解到精灵选择比尔的原因，因为我也渐渐发现他的魔法才能，在开窍之后，竟然有这么高的慧根。“咦？这么快就到了？”周遭人们搬运货物的嘈杂，让比尔张开了原先紧闭的双眼。迷雾之岛北岸的码头，此时只剩下最后的一批人类，和最后几艘正在准备离去的船只。比尔很快地奔向人群，寻找艾蜜和隆的踪迹；而我，则朝着侍卫簇拥下的迈西斯走过去。“放下你们的武器，这些都已经没有必要了。”迈西斯周围的侍卫看到我的走近，不约而同地拔出武器兵戎相向，迈西斯叹了口气，要身边的人收回武器。“你们都退下吧！我要和恩利斯私下谈一谈。他不会伤害我的，你们全部退下。”“迈西斯，我想，我欠你一声对不起。”在迈西斯手下心不甘、情不愿地退下之后，我轻轻向迈西斯道歉着。“如果早知道会有这样的结局，二十八年前我就不应该要你帮我守卫迷雾之岛，让你费尽心力经营之后又化为乌有。我该自己待在迷雾之岛的。”“恩利斯，不要再说了。”夕阳下迈西斯的脸和他的年纪一样，都露出了迟暮的疲态。“在昨天，也许我还无

法原谅你，但是我仔细想过，没错，这也不是你能控制的。我只顾着满足自己建设迷雾之岛的心愿，没有考虑要与迷雾之岛本身和平共存，导致今天精灵要驱逐我，这也是无可奈何的事。而希尔达的伤，大概就是迷雾之岛的精灵对我胆大妄为的惩罚。" "希尔达……他还好吧？"我内疚地问。"死不了的。"迈西斯的脸还是不由自主地流露出作为父亲的关心与心痛，尽避嘴上轻描淡写，"看来，你要给他的教训，的确达到了它的效果。我希望从今以后，他能够改改他过于骄傲的个性，在失去迷雾之堡少堡主的地位之后，能从一个平凡的战士重新出发。" "迈西斯……"我看着远方黑暗逐渐吞噬着迷雾之岛，不禁心中一阵惆怅。"那你离开迷雾之岛之后，要去哪里？" "哪里都可以去吧，我想。"迈西斯耸耸肩，无可奈何地说，"先去哈柏港再说吧！ 反正到了我这个年纪，大概也经不起另一次长程跋涉了，也许就终老在哈柏港了。" "嗯……"我无言以对，就这样和迈西斯沉默对望着，回忆起三十年前的并肩作战，以及这几天中发生的点点滴滴。不远处比尔也在和艾蜜与隆道别着，艾蜜不时往我这边看过来，似乎有话想跟我说，但是却走不过来。比尔积极地想说服她什么，她只是一直摇头，最后，隆对她说了几句话，几乎是架着她向我走了过来。"小安，我和艾蜜有几句话想跟你说。"隆低沉的声音在我耳边响起，"不管你决定做什么或是你已经做了什么，我们都是支持你的，无条件支持你。包括这次的事。"说完后隆用手肘推了推艾蜜，要她也说句话，但是艾蜜死闭着嘴，一句话也不肯说。 "谢谢。"我的眼泪在眼眶中流转，抑制着不让它掉出来。我也不知道为什么，能得到隆的谅解竟然对我有这么重要，重要到让我感动落泪。"不要这么客气了！ 伙伴就是要互相信任，毫无条件地信任对方所做的任何决定，不是吗？"隆咧着他不易展开的嘴，露出难得的笑容。"比尔这家伙就托你照顾了，好好磨练他，不要让他又象以前一样吊儿郎当，什么也不肯认真学。我答应他过世的父母要好好照顾他的，现在，我想拜托你帮我接下这个任务。" "嘿！ 你们好象在托孤一样，好歹我也不是个小孩了，可以吗？"比尔又不服气地插起嘴来。我和隆相视大笑，比尔在我们的笑声之下，也不好意思地笑了起来。但是我们都没留心到，艾蜜在此时已是泪流满面。"安布劳希！ 我恨你！ "艾蜜忽然爆发了起来，指着我的鼻子，一把鼻涕，一把眼泪地就骂了起来，"我恨你！ 先是你总是来来去去说走就走，你自己走就已经很过分了，现在，你又要带走比尔，把我们这个队伍拆成什么样子？ 你……我恨你……我恨你为什么要在肯贝斯城让我遇到，我恨我自己为什么要找你进队伍，我……"她还没说完，就已经泣不成声。"艾蜜……"我轻轻地搂住她的肩，想跟她说对不起，她却整个人倒在我的怀中，靠在我的肩膀上哭了起来。我也不知道该说些什么，只是轻抚着她的头发，企图舒缓她的情绪。她的发香让我想起了凯萨琳，当年她也常在我怀中哭泣，凯萨琳也爱哭，为了什么都能哭，总要哭到我心软投降为止，老实说，我现在已经想对艾蜜投降了，我想要带比尔和他们一起走，一起再去冒险…… "迈西斯大人！ "身边侍卫的大喊，提醒了我迈西斯还在身边，把这一幕戏完全看在眼里，但我还没有时间感到不好意思，就已经为接下来的讯息感到震惊。"迈西斯大人，哈柏港传来了紧急求救的讯息！ "特卫跑到迈西斯面前，上气不接下气报告，"根据刚从哈柏港驶来船只的船长说，有支神秘的部队刚刚袭击了哈柏港，在港口守军的抵抗之下，敌军虽然撤退，但是却转向魔森林的侏儒们。根据侏儒族传来的消息，这批神秘的敌人，目的可能是侏儒洞窟深处的生命之石！ " "我知道了，下令所有的士兵，在哈柏港集结，等候我的指示，准备增援侏儒族守卫生命之石。"迈西斯立刻下了明确的指令，他的手下也立刻传令下去。 "恩利斯，我想我必须拜托你，一起去守卫生命之石。"迈西斯转向我，义正言辞地提出他的要求，"一来我已经年迈，在希尔达重伤未愈的情况下，我需要有人代替我指挥我的军队，以免被我的不灵活拖累了速度；二来，生命之石关系重大，若落人恶人手中，后果你应该比我清楚；三来，三十年前是你为生命之石室下了结界，你应该是最能利用原有守卫力量抵抗入侵者的人。所以，也许是我这辈子最后一次拜托你，希望你能代替我指挥我的军队，协防侏儒洞窟。" "这不用你说，我是不可能置身事外的。"我转头对比尔说："看来，我们的修练必须在旅途上进行了。艾蜜，你也别哭了，只要你肯陪我们去侏儒洞窟，队伍就不会散了。隆，你说呢？ " "当然是义不容辞。"隆点了点头，"不过我们动作要快，最后一艘船要开了。" "我不坐船，"我笑了笑，企图在这个紧绷的气氛中制造一点轻松，"我会晕船。我有更快的方法：我用瞬间移动咒文送大家一起过去。" "我可不了，我还是搭我的大船好了。"迈西斯摇着头，走向他的专属船舰。"我年纪大了，承受不住你那咒文的折腾。三十年前我就受够了，我宁愿坐船还舒服些。" "为什么啊？ "比尔好奇地问，"瞬间移动咒文不是又快又平顺吗？ " "你待会儿就知道了。"我神秘地笑着。

矿坑中的偷袭

"隆！ 小心背后！ "比尔大叫。隆快速地转过身来，一把无声无息的剑朝他迎面而来，在来不及招架之余，隆用了最快的速度闪了过去，跌坐在地上。但是偷袭者并没有放过这个绝佳的机会，一连数击毫不留情地追打着隆。在翻滚之间，隆并没有时间拔出挂在腰间的长剑，也使得他的情势，一直无法扭转。"比尔！ 火焰魔法！ 攻击！ "隔着这么一段距离，我只能在地下河流的彼岸空着急而已。毕竟我已经有十多年没有重回这个荒废已久的古老矿坑，为了在一段段崩



塌的坑道之中寻找正确的路径，我实在没法子分心注意其中蕴藏的凶险。这次无意间被突乎奇来的地下洪水阻隔，让隆和比尔困在危机四伏的一侧，的确该算是我的错。“小安，我……施不出来！比尔摊着凝聚不起魔法的双手，呢喃着不成调的咒语，朝我这边无助地喊了回来。他又急又慌，甚至没有注意到更多的敌人，可能朝他的位置聚集中，只是不知所措地在隆身边干着急。“可恶！”我几乎想要用飞翔魔法飞过河去，但是我更不能放着艾蜜一个人在河这岸独自面对未知的危险。我目前唯一能做的，就是设法安定比尔的情绪，让他施魔法来帮忙隆。“比尔！你可以的！调匀呼吸，冷静一下头脑，你可以聚集起足够的魔法力的！”“安，不要管我，你过去帮他们的忙啊！”艾蜜在我身边已经担心得恨不得游泳过去帮忙了。她对着对岸的比尔大喊：“比尔，就象昨晚我们练习的那样，你可以办到的！”“艾蜜，你知道我不可能放你一个人在这边的。”我伸出双手，很快地在我和艾蜜身边围绕起一股防卫魔法，“艾蜜，这边也可能有敌人，我现在先做个简单魔法防御，你必须专心警戒这边，因为我要分神去帮隆他们的忙。一有动静，立刻要把我的注意力叫回来，不然你我都会一起陷入危险。我们经不起两面受敌，知道吗？”“安……我知道了。”艾蜜没有经过多久的犹豫，立刻拿起法杖背对隆的方向，专心警戒。我可以看到她因为担心而不断颤抖的双肩，但是我知道她会做得很好的。艾蜜虽然比较情绪化，其实是这个队伍中最坚强的人，我一直都知道这点。“比尔！拿起匕首应战！”看到比尔憋脚地玩弄他的迷雾之杖，我不禁心中有气。最基本的火焰魔法不知道已经教过他多少次，他也早就会了，可是就是不肯好好练习，这下好了，临场用不出来。隆现在最需要的不是强大的援助，而是拖延敌人，只要能让他拔出剑，情况就会大大不同。但是，比尔现在几乎等于个废人，连个魔法都用不出来？一个不会用魔法的魔法师？我已经不指望比尔能在这种情形下用出魔法，我伸出食指，在指尖凝聚很小范围、威力却会相当惊人的力量；矿坑中没有光亮，距离又很远，在这种情况下更经不起任何的误差。我很清楚，这不是施用这种远距离攻击魔法的好时机，但是在比尔失去战力的此时，我已经没有选择余地了。“隆，集中所有力量防御！你要有被我魔法击中的心理准备！比尔，闪远一点，专心注意有没有其他的敌人接近中！”“小安，你要做什么？”比尔惊恐地望了过来。我没有理会他，在看到隆停止翻滚闪躲、将力量集中于防守之后，我毫不犹豫地将魔法激射过去。一道闪光划破潺潺水声中的荒废矿坑，准确地击中扭打中的隆与偷袭者；我已经尽可能地将攻击力瞄准偷袭者，也看到偷袭者在承受魔法之后不支地倒了下去。但是，我也看到隆承受了部份的攻击，同时倒了下去。“隆！”比尔在魔法消退之后，立刻冲到了隆的身边。从比尔的反应，我知道隆受伤不轻，何况他已经在偷袭者的攻击之下先受了不少伤。我看了看艾蜜；一咬牙，做了一个不容易的决定。“艾蜜，撑住五分钟，我去把他们接过来。”我拿给艾蜜一个自动启发的魔法卷轴，“有人来时就打开这个卷轴，用力丢出去，然后施个防卫魔法和我先前的配合，紧紧地躲在里面。但是，我希望这个魔法卷轴不到非不得已，不要打开。“我知道了。你快去吧。”艾蜜连头都没回，接过了卷轴。在同时，我看到有更多的偷袭者往隆与比尔的方向接近中，事不宜迟，我立刻用了飞翔魔法横越地下河流，抱起隆和比尔，用最快速度在敌人抵达之前飞回艾蜜身边。“隆！”艾蜜的坚强在看到隆的伤势之后，一下子就崩溃了。我示意要比尔接下艾蜜的警戒工作，把隆留给艾蜜的治疗咒文，而我并没有浪费时间，立刻转身面向对岸聚集中的敌人。我相信敌人是有备而来，越过地下河流只是时间问题，而且我不知道确实的数量到底会有多少。脑海中映起刚刚抱起隆时看到他的伤势，心中一股无名火不禁随着澎湃的魔法燃烧了起来。“你们！”我举起双手，在双手间凝聚起高于刚刚数倍的魔法力，向对岸的敌人喊着。“你们接招吧！”话声一停，手中的魔法象个脱闸而出的猛兽，瞬间往敌人席卷过去。魔法的力量在瞬间吞噬掉黑暗中的敌人，但是我知道，这个力量并不足以打倒他们，顶多只是拖延他们凝聚下一波攻击的时间。“艾蜜，此地不宜久留，我们必须找个更安全的地方再来治疗隆。”看着对岸仓惶承受我攻击的敌人，我心中却一点都没放心的感觉。我有一种感觉，这不是个碰巧的偷袭，这应该是个有计划的攻击，包括地下河流的突然暴发，恐怕都只是计划的一部份。在弄清楚处境之前，我想，暂时还是不宜与敌人正面冲突。“等一下，隆现在经不起移动啊！”艾蜜一边流着泪，手上治疗魔法的光芒却也没有歇着。“再等一下，再等一下就好了。”“艾蜜，我们不能等。敌人随时可能再来。”我对隆施了一个冻结魔法，暂时冻结他的伤势。“比尔，凭你盗贼的本能，找个安全的地方。要快！”“我知道了。”比尔直到现在才终于敢开口，但是也只是短短一句话。他藉着微微的光亮，朝矿坑深处闯去。我抱着隆，和陪伴在身边的艾蜜紧跟着比尔走去。

禁锢魔法

“隆，还好吧？”比尔小声地问。“死不了的。”艾蜜显然还有气，并没有给比尔好脸色看。她轻轻呵护隆，让隆舒服地躺下，慢慢地修养伤势。我也在隆身上撒下一点魔法的光辉，让他恢复的速度能快一点。“小安、艾蜜，我……”比尔满怀愧疚地，似乎想要道歉，但是艾蜜已经按耐不住脾气，眼看就要发作。但是我抢先了一步，打断比尔的话头。“比尔，不要说抱歉。”我看到比尔有点惊讶、有点松了一口气，但是看到我的脸色，又觉得不对，我似乎没有那么容易原谅他。没错，我并不是要原谅他。“比尔，

我很早就跟你说过，而我现在，再跟你重复一次。”我用很严肃的语气，压抑住自己想要狠狠痛责比尔的冲动，“在战斗中，永远都不要说抱歉。因为你不曾有机会说抱歉。不管是愚蠢的举动、或是该攻击的时候使不出力气、或是任何可能危害伙伴的举动，你都不必道歉。因为，伙伴如果没有因为你的愚蠢而阵亡的话，也会因为你的无能而离你而去。”“小安，我……”比尔试着想说什么。“不要叫我小安。”我握紧拳头，把几乎忍不住要放出去的力量紧紧压抑住，“从今天起，你没有资格叫我小安。身为传授你魔法的师傅而言，我对你太过放纵了，我让你肆无忌惮地和我平起平坐，以致你把我的话都当成耳边风，从没有好好把我说的话放在心里，才让隆差点丧命。你现在只有两个选择，一个是现在乖乖的离开，另一个就是觉悟地接受我今后绝对不再留情的严格训练。”“安……安布劳希师傅，我……我甘愿受罚，也愿意接受你任何形式的训练。”比尔低着头，满怀愧疚地说。我实在很恨自己，如果不是我一直放纵他的吊儿郎当，隆今天也不会在死亡边缘挣扎着。“比尔，站到里面去。”我从比尔腰间拔起传给他的迷雾之杖，在地上画了一个魔法阵，示意要他走进去。比尔满脸迷惘地走进去，他意识地伸手接过我给他的一本薄薄魔法书。我伸起右手，让手中酝酿许久的魔法在魔法阵内爆发；一阵绿色的光芒瞬时在魔法阵的圆形范围中闪耀，结结实实地把比尔包在里面。“这是禁锢魔法阵。”我没有理会比尔惊恐的反应，“除非找到正确的魔法来解除，否则你一辈子就待在里面等死吧。刚刚给你的魔法书里，有解除的魔法，但是你必须自己找出是哪一个，或是哪几个串起来的魔法顺序。里面的魔法我大部分都教过你了，用不用得出来是你自己的事，魔法一天施不出来，你就多待在里面一天。我不会救你，这个魔法阵也不是能从外面解得开的，你自己看着办吧。”“安布劳希……这……”比尔拿着那本魔法书，就好象溺水的人抓着一枝不晓得能不能、怎么去救命的稻草一样，“我……我该怎么做？”“不要问我，问你自己。”我这次真的是吃了秤砣铁了心，不想再放纵比尔照他的意思来学习魔法。“你一直以为，有迷雾之岛的精灵来撑腰，你可以少花很多心力在魔法学习上，就达到一流魔法师的水准。错了！你大错特错！命中注定要你成为魔法师，但是并不保证你一定可以成为魔法师，如果不靠自己努力的话，你永远只是命运的一只棋子，迟早有一天会被放弃，因为这只棋子一点用也没有。”“命中注定，只是让你有更好的机会而已，如果你自己不懂得去掌握，命运也会离你而去的。”我隔着魔法阵指着比尔的鼻子，毫不留情。“你，现在你正在毁掉你的机运，你正在毁掉你自己。这回，我不会帮你，你得靠自己的力量突破这一次的关卡，迷雾之岛的精灵也不会大老远跑来帮你。”“另外，我还要提醒你，我们只等你等到隆复原为止。隆一复原，如果你到时候还突破不了这个魔法阵的话，我们就会把你丢在这里。”我挥手止住比尔的话头，“有时间说话的话，不如好好看看魔法书，回想一下以前我教这些魔法的情景，这样你可以在饿死渴死之前，多点时间精力突破这个魔法阵。”“什么？我在里面吃的喝的都没有？”比尔这回真的发慌了，对着转过身不再理他的我发抖地问着。“废话。”艾蜜代替我回答了这个问题。“对于一个施不出魔法的魔法师，这个处置再也恰当不过了。”她还狠心地加上一句：“你放心，如果你饿死在里面，我会为你流一滴同情的眼泪的。”

秋季第二个月圆

又是另一个月圆之夜。即使在不见天日的矿坑之中，凭着魔法的悸动，我也能感觉得到。我竖起耳朵倾听，废弃矿坑中，似乎有其他的脚步声，一直在远方的甬道中来来去去。但是我所担心的，并不是又会突然出现的敌人，因为我已经将我们歇息的洞穴，暂时地与外面封闭。在我重新用魔法打开之前，大概是不会有人能找得到我们。这样的话，隆才能得到完全的复原机会。艾蜜正在一旁熟睡着，她毕竟也累了，几乎没有间断地为隆施治疗咒文，也不是件轻松的事。我们把禁锢中的比尔留在相邻的洞穴中，他能够不受干扰地和禁锢魔法奋斗，我也不会又一时心软放他一马。我想，这也许是我个性上的一个很大的弱点，我常常狠不下心来对别人要求什么，宁愿改变自己来迁就别人，所以才让比尔把魔法用成这样。在这漆黑的废弃矿坑中，我不禁对自己叹了一口气。在侏儒洞窟入口被我封锁之后，通往生命之石室的路，变得更险阻难行了。根据我多年前的记忆，我选择了应该是捷径的这个废弃矿坑，希望能在敌人闯到最后关卡之前及时拦阻他们。迈西斯……迈西斯的部队，一如我所预料的，即使在迈西斯的命令之下，仍在哈柏港完全无视于我的存在，更不要说听从我的指挥了。我不怪他们，毕竟我乃是毁掉他们居所的人，他们没有对我兵戎相向已经很难为了。这样也好，和隆、比尔以及艾蜜四个人一路，走进这个废弃矿坑之中，就好象又回到夏天时的冒险一样。只是这次，我想我离不开他们了。对他们放下了过多的感情之后，要我再狠心弃他们而去、独自踏上流浪的路，我想，已经不是我办得到的了。而我现在担心的，是无法及时赶到生命之石室，阻止敌人得到力量如此可怕的泉源。三十年前的封印，在随着时间逐渐减弱之后，连我都不敢肯定还能保有多少的防卫力量，而人口不多的侏儒族，可能也抵挡不住这种有计划的人侵。而现在，隆的伤势还需要几天的修养，加上比尔的禁锢，这个矿坑已经耗掉比我预估还要多的时间了。而我知道，如果比尔没有及时找出解开禁锢的方法，我很难忍心掉头就走，我还是会在一旁不断暗示的。只是，怎么也不能告诉比尔，只要把那本魔法书从头到尾看过一次，真正去体会魔法的真谛，这个禁锢魔法便会自己



解开。与其说是我的魔法禁锢了他，不如说，这个禁锢魔法阵的力量来源是他自己的心魔。如果他能了解自己对于魔法的使命，能够了解一辈子必须毫不间断、让魔法运行流转在他身上的这个宿命，也愿意将他自己献身给魔法，这个魔法阵便会随着他心中最后一丝障碍消失无踪。我只希望，比尔能在隆的伤势复原之前，就体会这个道理。黑暗精灵在我身边围绕着，像蝙蝠一样飞舞。我沉淀波涛已久的心灵，集中精神，聆听精灵的声音。自从踏上迷雾之岛、见过迈西斯之后，不知为何，我的心灵总是安静不下来，不但无法与迷雾之岛的精灵沟通，甚至还被自然的力量排除在外，只有当迷雾之岛精灵选中比尔的时候，才藉着比尔运用自然的力量。这种感觉，就好象一股魔法之雾围绕在我身边，遮蔽了我似的。而在现在，在远离人群的黑暗矿坑中，我才终于又找回那种与精灵心灵交会的感觉。而它们现在传达给我的，竟然是一种心悸的警告，就好象要走进一个曾经非常熟悉、但是有一阵子没有造访的房间，打开那扇熟悉的门，一瞬间却涌出一股蝙蝠，黑压压地往脸上扑。我现在的感觉就是这样，一股股恐慌以及警告，涌进我没有防备的心灵，让我在一霎间几乎陷入无垠的恐惧之中。我彷佛溺水的人，奋力抓住最近的一根稻草，然后用力施出我的魔法，将自己安定下来；即使仍然象大水中不由自主的水草，但是，至少我能稳定下来，慢慢看清身边涌过的，是什么样的冲击。一股非常强大的力量，正在无声无息地席卷整个大陆，在大部分人类都没有警觉的时候。我开始了解到，迷雾之岛为什么用了那么强的力量，将整个岛结结实实地封印起来，因为除了这样，并没有方法阻止这股力量控制一切。而这也是矿坑中的黑暗精灵正在做的事情，地下河流的爆发，此起彼落的坑道崩陷以及最终的黑暗封印魔法，都已经在慢慢进行中。我已经知道，我必须在三天内离开这废弃矿坑，否则我将永远地出不去，黑暗精灵已经启动了属于它们的封印。而远方来来去去的敌人脚步声，原来已是一群被困住的猛兽，恐怕都无法生离这个废弃矿坑。而我现在要做的，就是在三天内，把艾蜜他们带出去，并且尽速警告所有大陆上的生物、尤其是人类，这股可怕的力量正在发生中。更重要的，我必须立刻赶到生命之石室，把敌人企图染指生命之石的念头，彻彻底底地销毁。时间，已经不多了。要阻止这股力量，时间是我现在最欠缺的。

毫无保留

"安，你怎么了？这种天气也能流个满身大汗？"艾蜜揉揉依然惺忪的双眼，对全身冒冷汗的我说。"没事。"我从刚刚的惊吓之中强打起精神，硬挤出一个笑脸，企图装作若无其事。"一个魔法一直记不起来，一心急，就把自己弄得满身大汗了。我想，还是不要太依赖自己的记忆力，偶而查查魔法书，还不算伤害我这个传说中魔法师的名声。""你啊，连撒谎都不会。"艾蜜摇着头，拿起手帕帮我擦掉额头的汗，"你尖叫的声音都可以把我吵醒，显然不会是记不起魔法这种小事。会让你尖叫出声的事，一定不是小事，而且在我被你吵醒后，看到的你又流了一身冷汗。我看，我拿件衣服给你换，以免在阴冷的地下坑道中着了凉；我们现在可经不起又一个人达不到百分之百的战力了。"我……我尖叫了吗？"我摇了摇头，完全不知道自己刚刚做了什么。伸出右手，用魔法把面前的营火加烈几分，熊熊的火焰不但照亮了原本阴暗的洞穴，也添增了一股暖意。"看来，我在你面前好象一直都不容易撒谎。好吧，的确是有事情发生了，非常恐怖的事情。但是，希望你暂时不要问。我会告诉你的，但是不是现在，在我自己都还没有理清一个头绪出来之前。""我才不敢问！"艾蜜感觉到我态度的凝重，摆出了俏皮的笑容，企图缓和我的情绪。"你的事情如果不想说，我才不敢多问。上次就是多问了几句，套出你就是传说中的魔法师恩利斯之后，你拍拍屁股掉头就走。我才不那么笨，如果你又想把我们甩掉，这不就是一个绝佳的藉口？隆说……"她忽然发现自己好象说了不该说的话，忙不迭地把自己的嘴巴捂住。"隆说了什么？，我笑了笑，知道这个答案艾蜜是不会给我的。他们三个人之间，一定有了某种协议或是默契，就是不再问我什么问题。我当然知道，我上次忽然的离开给他们造成很大的打击，而他们愿意用任何方式避免事情再重演一次。"隆说啊，"艾蜜犹豫了一下，还是说了下去。但是我一听，就知道这不是原来她想说的话。"隆说你这个讨厌鬼，一肚子坏水，多问你只会多编几个故事来骗骗我们，满足我们的好奇心而已。所以，不要问你问题，以免你不是不告而别，就是还要花脑筋想故事。""我哪时候骗过你了啊？"我摊开双手，做出一副无辜样。"好嘛，那现在开始，我给你问问题，我绝对都照实回答，如果我说了一句假话，我就用电击魔法狠狠地电自己一下。不过，我保留不回答的权力。""你好诈啊！"艾蜜撒娇地说，"不管不管，你敢不回答我的问题，那我现在立刻掉头就走，我可是说到做到。""好吧，给你问，我放弃不答题的权利。"我点点头，算是对她投降了。"不过，先警告你，不要问你问不起的问题。""会有什么问题问不起的啊？"艾蜜眨了眨眼，问出第一个问题："那好，我要知道你和凯萨琳之间的故事。""你……你还真会挑问题啊……"我顿了顿，说："你为什么想知道我和凯萨琳的事？""因为这是传说中最美的爱情故事之一。"艾蜜带着那种纯情少女的表情，一脸兴致勃勃。"从小，我就听过你和凯萨琳的事。在你拯救她的村庄之后，她随你踏上征战的旅途；你为她直闯卡萨大教堂，让她得到米西尔主教的洗礼，之后成为最强的僧侣之一。你们一起闯荡精灵洞窟，守卫生命之石，探访迷雾之岛，与暗黑龙王做决死战斗……天哪，这个是我小时候百听不厌的传奇故事，现在知道男主

角就在我面前，我怎么能不仔细问清楚？告诉我……你一定要告诉我，你不准赖皮。”“凯萨琳……”我又让这个名字在心中熨过了一次，那种让心整个燃烧起来，却化成灰烬的感觉，就像过去三十年一样，又再度地循环了一次。“凯萨琳……全世界最温柔的女孩子……你既然全知道了我们之间的事，你还要问什么？”“我想听男主角本人，再讲一次这个故事给我听。”艾蜜一脸坚决地坚持，我一定要遵守我刚刚的诺言。“反正隆还需要休息，比尔还在跟禁锢魔法奋斗，我们有一整夜的时间，让你把故事完完整整地讲给我听。我要你重头讲起，从你们第一次见面讲起。”“好吧。”我点点头，就象讲一个跟我完全没有关系的故事一样，用我自己都不认得的语调，把三十年前的故事，第一次完完整整地搬了出来。“三十五年前，当我从魔法学校毕业之后……”“……我把她葬在翡翠湖，用她最喜欢的玫瑰棺木。好，故事完了。”在好几个小时之后，我拍拍双手，好不容易把故事完完整整地说完。“就这样啊？然后呢？”艾蜜流着还没有流干的眼泪，不知什么时候，已经把我胸前当作最大的手帕，沾满她的鼻涕眼泪。“然后呢？哪有故事是这样完的？后来呢？”“没有后来了。”把这些事说出来之后，我心中竟然觉得舒坦多了。三十年来，第一次把所有的事情，这样毫不保留地重头到尾想过一次，说了出来。好象把积在自己脑中、保留了太久的秘密都一古脑放了出来，心中竟然有种松口气的感觉。也许，对于凯萨琳而言，把她关在我的记忆中太久，对她而言，也不是件公平的事。“你不是只要听凯萨琳和我的事吗？之后就是我自己的事了。”“太……太感人了……”艾蜜滥情地唏哩哗啦，把我好不容易汗干的衣服又弄得一塌糊涂。“告诉我，你现在还爱她吗？”“爱。”我不假思索地回答。我轻拍艾蜜靠在我胸前的双肩，眼泪却也不争气地流了下来。“我爱她。一生一世都爱。我至今仍活着的唯一目的，就是不想让她牺牲生命换来的魔法，让我不珍惜性命地死去。只要她的魔法一从我身上消逝，我立刻就会结束我的生命。”“立刻？”艾蜜仰起头，看着留着泪，语声却异常平静的我。“不！我不准你死！”“傻瓜，我又不是现在就要死。”我摸着她的头发，象三十年前抚着凯萨琳的头发一样，轻轻地顺着发丝，让指间感觉到她的温柔。“不管什么时候，我都不准你死，你懂吗？”艾蜜坚强的双唇间，将这些话一字字地吐出来。“为什么？”我苦笑着。“因为我爱你。”艾蜜的唇吻上了我的唇，毫无保留。我只觉得好象有魔法往我身上流窜过来，但是我已经无暇注意这些了。因为，艾蜜纤细的身躯在我怀中，忽然化成了凯萨琳，瓦解了我三十年来的防备，融进了我的身体。我没有抵抗，只是让事情这样地发生。在那个晚上，我和艾蜜，毫无保留地占有了彼此。包括心灵。

新生

远方传来矿坑崩塌的巨响。从魔法的共鸣，我知道废气矿坑的黑暗精灵已经开始了它们的封印。在矿坑废弃这么多年后，终于要彻彻底底地封闭了。我叹了一口气，对于这些不知该算是自然的反扑，还是自然的自我防卫，感到一股无力感。自然总是比人类更早一步就发现事情的不对劲，而人类，却只能在事情很难补救的时候，才惊觉一切已经迫在眉梢。“安，发生什么事了？”艾蜜在被惊醒后，揉着蒙胧的双眼问。“该是离开的时候了。”我静静地回答她。“你叫醒隆，虽然隆还没有完全复原，但是我们不能等了。我去看比尔，希望我们不必真的把他丢在这里。”“喔，不必叫醒我了，我早醒了。”隆的声音忽然插了进来，“我睡了多久了？感觉上好象有一个世纪那么长，我觉得脖子好僵硬……”“你啊，我用的治疗魔法几乎都可以杀死一只大象了，好不容易让你复原到这个地步，你竟然还在嫌脖子僵硬？”艾蜜用手指轻轻敲了隆的头，顺便也惦惦他的状况，“好啦！虽然不能还给你一个完整无缺的身体，至少，我的治疗魔法可不是盖的！你的状况不错，站起来给安看看，让他以后不要再随便批评我的治疗魔法。”“我哪敢啊……”我也陪着艾蜜笑闹了起来。隆在一旁也跟着笑了起来。“那，我去看比尔。”在笑声止歇之后，我收敛了笑容，回到目前的处境。“希望比尔已经突破自己的心魔了。我们没有时间、也不能在这里多待了。矿坑马上就要永久封闭了，而生命之石室的危机，也是刻不容缓的。”“安，如果比尔真的……真的没办法突破，你真的要把他丢在这里？”艾蜜担心地问。“这样说好了，给我一个时辰，我保证把比尔给带走，可以吗？”我想了想，还是决定心软。“我不会替他解开禁锢魔法，但是我会帮他。隆，什么都不要说，我知道我又忍不住心软了，但是我真的狠不下心。”“小安，我怎么可能怪你？”隆看了看我，忍不住也苦笑了起来。“难道我真的可以狠心把比尔丢在这里等死？不要忘了，答应他父母照顾他的人是我，如果你真的要放他自生自灭，第一个不同意的恐怕就是我。这次受伤，其实也不能全怪他，我自己反应太慢也是……算了，这些不要谈了。我和你一起去看他。”“我也要去。”艾蜜很快地收拾了营地，斩钉截铁地说：“不要跟我吵，我一定要去的，小安。”“那走吧。”艾蜜看到我没有阻止她，反而有点讶异。我指了指比尔的方向，示意他们跟在我后面。在相邻的洞穴中，比尔仍在用仅存的魔法力与禁锢魔法阵奋斗。从那本已经被他丢在脚边的魔法书看来，他应该已经熟练上面的魔法了，但是却找不出破解魔法阵的正确方法。“小……安布劳希师傅，”在差点又叫我小安的情况下，比尔及时改口：“我已经背下魔法书上面所有的魔法了，但是，到底哪些魔法组合起来，才能破解禁锢魔法？我几乎试过我能想到的所有方法，就是不行……我好饿……好累……”“你啊，饿死累死也是活该。”艾蜜不改喜



欢和比尔斗嘴的毛病，即使在很关心比尔的情况下也一副恶形恶状。我连忙施个眼色制止她，因为比尔现在需要的，是鼓励而不是嘲讽。“比尔，重点不在于怎么把每个魔法用出来而已，我不是早说过了吗？”我转向比尔，直直看进他的双眼，“我说过一个好的魔法师要具备的要素，你还记得吗？”“当然记得，你说……”比尔抓抓头，拼命回忆起我说过的话，“一个好的魔法师，除了可以施用强力魔法之外，必须拥有对魔法的敏锐感觉，对魔法的全心投入，对魔法的严谨尊重以及让整个人与魔法完全结合的体会。”“那么，在背起所有魔法之后，告诉我，或者该说告诉你自己，你还缺乏什么？”我直直看进他的眼睛，从他灵魂深处，看出他不是不懂，只是还没有心理准备去面对这些可能有点超出他负担的负荷。“我……”比尔歪着头想了一下后，惭愧地说：“我好象什么都缺乏……小安，我想，也许我真的不适合去当一个魔法师。我不够冷静，不够专心，太过浮动，也许我不是一个魔法师的料。”“那么，你就放弃当一个魔法师好了。”我仰起头，犹豫了一下，下了一着险棋，“如果你觉得你还是当一个盗贼合适，那把迷雾之杖还给我，把魔法力还给迷雾之岛的精灵，把你脑袋中的魔法忘记，为时还不晚。你想清楚，如果决定不当魔法师，那我现在立刻就可以帮你解除这个魔法阵。”“我……真的可以这样吗？”比尔语气犹疑地说，“可是，如果我这样做，那这一阵子的魔法师修炼，又算什么？在迷雾之岛上，和精灵们的承诺以及心灵交会又算什么？我答应你要尽力学习魔法的承诺又算什么？没错，不当魔法师是最简单的方法，在我真的找不到自行解开这个禁锢魔法的此时，也许是我恢复自由的唯一方法，但是，我做不到。”“我做不到。”比尔一咬牙，握紧双手，用那种慷慨赴义的神情，坚毅地说，“我做不到，小安。这是第一次，我觉得自己除了当个碰运气的盗贼外，还能有所作为的机会，错过这次，别说不可能会再有这样的际遇，我想连我自己今后也不可能再有勇气以及力量来完成任何一个目标。我想，我终于懂得你的意思，我是个不知道好好把握机会的人，不懂得好好把握让自己成长机会的人。”“我想，是的，我还是愿意当一个魔法师，而且是个好魔法师。不管我能不能脱出这个禁锢魔法。我会再试试所有的魔法，只要真的有方法让我自行解除这个禁锢魔法，我想，我一定就能做到，只是时间问题而已。”比尔的眼神透露出我从未见过的光彩，一旁的隆，已经感动地频频擦拭双眼。我想我能了解隆的心情，隆一直把比尔当成自己的亲弟弟一样看待，而现在，隆终于看到比尔长大了，真的长大了。“比尔，我想你已经找到解除这个魔法阵的方法了。”我在感动之余，微笑地说。比尔呆了一下，惊讶地看着周围的魔法阵，化成点点的绿色光芒，与他本身的魔法力相结合，环绕在他身边，然后，收入他的手掌心。一个全新的魔法师，已经在这里诞生。

脱离

“快！我们已经没有时间了。”我催促着大家。黑暗精灵封印废弃矿坑的速度比我想象的还要来得快，在比尔获得新生之后，整个矿坑的崩塌以迅雷不及掩耳的速度，疯狂地进行着。从到处可闻的崩塌声，我很清楚，如果没有在最短时间内脱离，可能我们这伙人，全部都会葬身在这个废弃矿坑中。“安，如果我用迷宫脱离咒文，我们可以到达正确的地点吗？”艾蜜在迅速整好装备之后，很快地问我。“我没有把握。”我摇摇头，“我们现在不只是要脱出这个废弃矿坑而已，我们还必须到与生命之石室相连的侏儒洞窟中。黑暗精灵已经弄乱这里的所有规则了，我想，我们可能必须用可靠一点的方法。大家抓紧我，我必须要用瞬间移动咒文。”“不会吧……又要来了吗？”比尔头皮发麻地问。“上次从迷雾之岛搭你的瞬间移动咒文到哈柏港，我真的就觉得很难过了。我觉得，搭船至少我还不会晕得那么厉害;船只是上下左右地摇，哪象你的瞬间移动咒文，连脑袋和魔法都跟着摇了……”“比尔！”隆白了比尔一眼。“我还以为你已经长大了，原来还是没有。看来我要叫小安再把你封回禁锢魔法中。”“好了，不要闹！，比尔。”我一脸严肃，实在没有心情开玩笑了。“现在不是舒适不舒适的问题，是性命攸关的问题。我没有把握在高速通过崩塌中的矿坑，是不是会发生什么意外。艾蜜，帮我们每个人来点防御加强魔法，我们会很需要的。隆，比尔现在的状况很虚弱，待会儿抓紧他一点，帮他承受一点伤害。有个心理准备，这次是真的要搏命了，连我都没有把握能够在黑暗精灵完全封闭矿坑之前，顺利脱出。”“好，我准备好了。”艾蜜收起笑容，很快地帮大家都加强了防御能力。“我也好了。”隆用大手紧抱住比尔，不理会比尔的抗议。“那，我们要出发了。”我用双手搂住艾蜜和隆之后，让魔法在我们之间运行着。我们化成一团高速的魔法光团，迅速地在矿坑中穿越，直扑精灵洞窟的生命之石室。

冥灵族

魔法与剑气在狭小的空间回荡着。几乎没有喘息的机会，我们立刻闯进了一场攻防战。人数不多的侏儒们利用对环境的优势，勉强招架了来自敌人的猛烈侵略。但是即使在侏儒长老的强力魔法之下，这场战争的局势依然太过悬殊，如果不是我们及时介入的话。我很久没有施放出这么强力的魔法了。在侏儒长老的协助之下，我们一边往生命之石室的方向撤退，一边让黑暗魔法沿着通道一路蔓延过去。瘟疫般的魔法，并不会挑选攻击的目标，只要接触到的人，没有能幸免的;但是，真的已经没有办法去避免使用这种两面刃的魔法了。体会到这个魔法恐怖的比尔，在战役

后的休息中，依然心有余悸。在知会所有侏儒们我的增援之后，侏儒长老将剩下的所有武力，全部集中到这里，生命之石室外。这已经是我们最后一条防线了，除了撤退，只有牺牲性命保卫到底。艾蜜忙着治疗侏儒们的伤势，而我，正在思量我们还能用什么方式来守住这个绝对不能丢掉的据点。我有种感觉，这次的难关更甚于三十年前。也许是我心态已经老了，三十年前和凯萨琳也是在这里，虽然没有象现在这样强大的魔法，但是我们却相信我们一定会获胜。但是现在，我不但不知道我们面对的是什么敌人，也不知道敌人到底有多少数目。我，一点获胜的把握都没有。“是人类勾结了冥灵族。”一个侏儒长老用蹩脚的人类语言解释了我的疑问。“冥灵族附身到人类身上。”“冥灵族？”我愣了一下，恍然大悟为什么我的魔法并没有给他们带来致命的伤害。“冥灵族？”比尔重复了我的话。我懂，对于这个神秘的种族，人类的典籍中记载的并不多，而比尔没有听过，倒也不是件奇怪的事。“冥灵族。”我半仰起头，慢慢回忆起很久以前读过的记载。“这是一种属于黑暗的种族，它们没有形体，有的只是黑暗的灵魂，虽然它们一直都不是个安分的种族，但是因为无法生存于阳光之下，所以往往聚集在地底深处的洞穴中。它们拥有控制黑暗的力量，但是却没有一个可以承受这些力量的形体，因此很少对其他的种族有过威胁，也很少和其他种族有接触。”“但是这并没有影响到它们的恐怖力量。”我发了个颤，了解到目前我们面对的恐怖。“传说中，冥灵族可以藉由一个特殊的魔法，与具有形体的生物结合为一，成为一种复合种族。这样这个新个体不但保有原有形体的力量，并且还拥有冥灵族的黑暗之源，在这种结合之下，这个黑暗的个体所拥有的力量已经超出冥灵族原有的力量了。”“但是，这个魔法早在几百年前就被封印起来了。没想到，竟然会又被挖掘出来？”我担忧地与侏儒长老对望一眼，“看来，这回的敌人比三十年前更难对付。三十年前，我们对付的只是一个主要敌人及他的爪牙而已，而现在，我们对付的是一整个军队的黑暗个体。”“还有幕后主使一切的魔法师。”侏儒长老提醒我隐藏在这背后的危机，“一个能运使这个魔法的人，必定不是一个好对付的角色。”“而且，整个阴谋恐怕仍在我们预估之外。”我把这整个事件到目前为止想过一遍，越来越是心惊，“我总有一种感觉，这个幕后主使人不但与冥灵族有了暗盘交易，而且似乎对于我们的反应，尤其是我，都预估得一清二楚。包括我会取道废弃矿坑的捷径以及我惯用威力强大的黑暗魔法等等习惯，都想出了破解之道。对付冥灵族，根本不能使用黑暗魔法，这只有加强它们的力量而已。”“但是现在，我们要对付的是与冥灵族结合的人类，也就是比人类加上冥灵族更强的力量？”比尔在一旁帮我下了一个结论。“对，所以我必须想出一个魔法，来彻底瓦解这种结合。否则，光是对付这个军队就可以耗掉我们所有的力气，然后让幕后主使人有机可趁。”我点了点头。侏儒长老也点了点头，好象很早就料到我的想法，递过来一本侏儒文字写成的魔法书，翻开其中一页指给我看。在那页上，记载了一个魔法，可以瓦解冥灵族的光明魔法。

决战前

虽然在洞穴之中，没有白天黑夜之分，但是习惯日出而起、日落而息的种族，依然会照着外面的昼夜作息。侏儒是一个例外，他们有自己的作息标准；而冥灵族，却是个永不歇息的种族。因为在它们的世界中，只有黑暗。而我将在不久之后，终结它们的黑暗。“如果有阳光，那就更好了。”侏儒长老喃喃地说。“即使是附身在人类身上的冥灵族，也无法生活在阳光下。所以，这个魔法不太可能有在阳光下施展的机会。”我静静地陈述这个事实。我想侏儒长老也知道，但是忍不住要这样期望。说真的，我也这样期望，期望有点阳光能补足我没有把握能完全发挥的光明魔法。即使花了一夜的时间来复习这个魔法，但是我仍然没有把握，能够在侏儒的协助下，将这个光明魔法的威力发挥到最高。“我能帮上什么忙吗？”比尔终于忍不住开了口。他在我放下侏儒魔法书之后，也拿起魔法书读过这个魔法，但是上面的侏儒文字却难倒了他。一旁的隆也担忧地看着皱眉思索的我，但是我却很清楚，他们一点忙也帮不上。甚至，如果他们能避远一点，可能对他们的安全会好一点。但是，我能够这么说吗？“有，你们可以帮忙一件事。”我在略加思考之后，就决定不能让他们置身事外。而且，他们也不会肯的。“就是尽可能地袖手旁观，储存你们的力量。”“安……”艾蜜即使在忙于治疗魔法之中，仍从一旁想要提出最严正的抗议，但是我即时打断她的话头，继续说下去。“这个光明魔法将耗掉我大半的法力，而且在施出魔法的刹那，我会完全失去战斗力。”我认真地看着艾蜜，让她知道，我相当需要她，虽然不是在最主要的战斗。“那时候，我需要你们来守卫我。如果魔法没有生效，或是有其他的敌人埋伏在一旁，我会完全没有抵抗能力。所以，我需要你们来护卫我，并且以最快的速度帮我恢复，以应付接下来可能发生的危险。”“这没有问题，我们绝对可以做到。”隆稳重的声音，帮比尔及艾蜜做了最好的保证。“那，你们回到后面。”我看到侏儒长老的手势，了解到敌人正在接近中，而战斗即将展开。“我随时可能施出这个魔法。”“隆……”看到他们退去的身影，我忍不住，还是叫住了隆。“如果……如果我有什么万一，希望你能帮我照顾比尔和艾蜜。”“我会的。”隆在我的肩上拍了一下，给了我最踏实的保证。

光明与黑暗的对决



魔法。很久没有在释放魔法之前，颤抖地这么厉害。在三十年前，我曾以为我的魔法力已经到达了某个极限，尤其在终结暗黑龙王之后，到处流传的传说曾加强我这种莫名的自信。但是在现在，此时此刻，我才又感觉到自己再度渺小起来。没有遇到真正的挑战，人往往都会忘记自己的力量，比起整个自然，实在还是太渺小。而冥灵族，可能是我生命之中最后一个挑战。我有一种预感，我可能活不过这次的战斗了。在废弃矿坑与艾蜜在一起的那晚之后，我就感觉到凯萨琳的魔法离我而去，而我的身体也开始随着时间，加倍地讨回应有的苍老。不仅是生理上的苍老，连体力似乎也逐渐老去，要不然要怎么解释才用了几个咒文，就可以让我感觉如此疲累？我没有显露出我的疲态，也没有露出任何的蛛丝马迹，只是继续扮演我应有的角色:传说中威力无限的魔法师。因为在这个时候，大家的希望全放在我身上。即使一点点的示弱，都只会给伙伴们带来无谓的担忧和困扰而已。所以，在我用尽全力施展这个光明魔法的时候，我只让这些想法停留在我自己的心里。周围的侏儒们正以他们的方式配合我的魔法，令人庆幸的，这个魔法仍然发挥了应有的功效，将不断涌入的冥灵族，扯离附身的人类上，并且摧毁它们赖以生存的黑暗能源。而失去冥灵族附身的人类，就如同失去灵魂的傀儡，成为一个个躺在地上的尸体。在他们将灵魂卖给冥灵族的时候，其实就注定了他们的命运:失去他们自己的灵魂，成为行尸走肉的躯体而已。“太棒了！”我听到背后比尔的欢呼声，我只有苦笑。当我看似轻松地让这个光明魔法源源而出时，其实我正感觉到自己的力量逐渐枯干，而且可能再也无法补充回来。当光明魔法的光照耀整个生命之石室外，并将冥灵族吸引过来瓦解的同时，我仿佛在光亮之中，也看到了自己的瓦解。“我们做到了！”当最后一个冥灵族倒下之时，我听到整个洞窟之中都欢呼起来了。但是，我仍然让光明魔法多持续一阵子，并且往外蔓延。我感觉到生命之石室的精灵已经开始接手，将这个魔法与生命之石的力量相结合，以期让这个魔法成为生命之石室的防卫力量之一。我没有抵抗，让精灵们从我的身上取走光明的力量，化成生命之石的一部份。因为我再也没有力量控制魔法了。当光明魔法终于走到终点，一切在四周的欢呼中平静下来之后，我无声无息地倒了下去。“安！”艾蜜在第一时间冲了过来，一个最强的恢复魔法立刻就往我身上招呼着。她的手托着我的头，让我倒在她的双膝上，而恢复魔法的光芒，却无法进到我的身体，发挥它应有的功效。“艾蜜，不要哭，”当我看到艾蜜开始掉泪，我轻轻地安慰她，“也许，这个魔法真的超出我的能力之外。”一直到现在，我还是决定隐瞒我的身体状况到底。没有必要让他们知道我的躯体正在加倍老去。“不！”艾蜜没有放弃地加强她的恢复魔法，不管到底有没有功效，“你是整个大陆上最强的魔法师，不可能，不可能有你都无法驾驭的魔法！这……这只是强力魔法激荡下，身体一时的失常而已，再等一下，再等一下你的身体一定会对恢复魔法有所反应的……”我没有答话，静静地让身体渐渐弱下去。其实，当我从侏儒长老手中接过这个魔法的时候，我一眼就看出，这个魔法消耗的不只是魔法，还有生命。侏儒长老也知道，所以我也能看出他的犹豫。但是，该来的，仍是不容推辞的。也许整个大陆上，就只剩我拥有施展这个魔法的力量。“让我来。”侏儒长老走了过来，往我头上撒了一些侏儒的魔法粉。我感觉到身体一阵清凉，而艾蜜的恢复魔法也起了某种作用，开始在我身上暖暖地发挥作用。虽然逝去的力量已经无法追回了，但是至少可以减缓我衰弱的速度。“安……”艾蜜也感觉到我身体的微妙变化，开始破涕为笑。一旁的隆与比尔，终于也松了一口气。但是，此时我的脊骨却闪过一种彻骨的寒。一瞬间，一枝银色的箭，穿破欢愉的空气，直直射进我的心口。

希尔达的突袭

“我还以为恩利斯真的是不死之身。”一个狂妄的声音，从黑暗中传来。“谁！”隆手上的一把小刀，毫不犹豫地就往声音来处激射过去。黑暗中的身影轻松打落这把小刀，走了出来。一瞬之间，侏儒们被一股魔法笼罩，全部被带离了生命之石室外。比尔来不及有所动作，只是挡在艾蜜之前，以防止进一步的突袭。而艾蜜，除了慌乱地施用治疗魔法，整个人已经六神无主。“是你！希尔达！”隆惊叫了出来。“是我，”希尔达冷冷地说。“没错，我们又见面了。只是这次，胜利女神将站在我这边。”“为什么？”隆咬着牙问。“也许我应该问，你在做什么？我们好不容易击退了冥灵族，生命之石应该已经安全无虞了。而你，不但没有带着军队即时来增援，反而在这个时候来扯后腿？”“看来你们比我想象的还要笨。”希尔达挑衅的声音轻蔑地说。“那位还在努力治疗魔法的女士，你可以放弃了。我用的是带有致命魔法的杀龙箭，直直射进恩利斯的心脏之后，这个世界上是不可能有任何人或任何方法可以把他救回来。”“你说什么？”艾蜜呜咽的声音颤抖地说。“我说，你死了这条心吧。”希尔达的声音中，透露出一种残忍的兴奋。“为了要解决这个难缠的恩利斯，我们可是查遍古籍，搬出最后的杀手了。”“你为什么要这么做？”艾蜜整个人已经瘫了下去，比尔即时扶住她，以免她弄伤了自己。“我真的不知道，这样做对你有什么好处？”隆痛心地说。“隆，别说了。难道你到现在还不明白，这整个事件，本来就是他们的阴谋？”比尔终于打破沉默，用异常冷静的口吻，分析了整个现况。“从离开迷雾之岛开始，有谁能将我们的行踪和所有的弱点，都掌握地那么清楚？从精灵洞窟的受袭消息开始，知道小安会义不容辞地离开迷雾之岛加入战局、取道废弃矿坑和小安惯用黑暗魔法的习惯，当然只有三十年前和小安并

肩作战过的伙伴——迈西斯。”“那我想，在哈柏港不理会我们的军队，为什么至今还没有来增援，应该就是堵在精灵洞窟的各个人口，以防其他人闯进来增援了。而与冥灵族结合的人类，理所当然也是你们的手下了。我该没有说错吧，希尔达？”比尔咬着牙，质问着希尔达。“都说对了又怎么样？”希尔达残忍地笑着，“我的手下已经带走碍手的侏儒族，而你们三个，马上就要死在我手上了，去阴间陪那个传说中的恩利斯了。你这个自以为很聪明的魔法师，我可没有忘掉你在迷雾之岛上对我做过的事，我不会给你一个痛快的，我要慢慢折磨你到死。”“想折磨我到死？那也要看看你有没有这个功力了。”比尔很快和隆对望了一眼，交换了结伴多年来所累积的默契。这个时候，已经没有时间交换战术了，只有相信多年的搭档，能在无形中结合出比以往更强的力量。毕竟，使出全力的希尔达，不是个简单的对手。“去吧！”艾蜜在无声无息中丢了个加强魔法到隆与比尔身上，虽然她还瘫在地上没有力气站起，但是却已经咬起牙，暂时将悲伤抛到脑后。“给这个兔崽子一点颜色瞧瞧！也帮安讨回公道！”隆没有应声。他只是以很快的速度朝希尔达挥出一剑，希尔达举起剑招架;在同时，比尔滚身到希尔达身后，丢出一个强力的火焰魔法，往希尔达背后燃烧。战斗在三个人的缠斗中不断进行，焦心的艾蜜，除了在手上蓄积魔法力准备随时增援以外，只能在一旁干着急。在一阵有来有往的攻防之后，三个人各自跳开，暂时地喘口气。“我劝你们不要苟延残喘了，”希尔达一边检视身上的伤口，一边放着话，“早点投降吧！说不定我还可以饶你们不死。恩利斯已死，你们难道真的以为凭你们三个人微薄的力量，就守得住生命之石？”“守不守得住，等你死在我们手上之后你就知道了。”隆在一边接受艾蜜的治疗时，一边不甘示弱地回着话。“比尔，我想接下来的战斗我一个人来就好了。”隆转头小声地对比尔耳语。“隆！”比尔本来想抗议，但是隆严肃的眼神，让他收回原本想说的话。“好。我们不能把所有的力量都放在对付希尔达身上，要不然之后我们就只有等死了。”隆点了点头，提起剑，再度向希尔达展开攻击。艾蜜也立刻趋进比尔，帮他施回复咒文。“你觉得隆会赢吗？”在一旁的刀光剑影之中，艾蜜担心地问着比尔。“不会。”比尔咬着下唇，艰难地摇了摇头。“事实上，联合我们两个人的力量，也打不过希尔达。我不知道为什么，但是希尔达的力量比起在迷雾之岛的时候，加强地太多了，比我和隆成长的速度更快。现在的他，也许真的只有小安才能解决了。”“那么，你为什么留给隆一个人去对付他？”艾蜜惊惧地问。“隆是要帮我们争取时间，想出解决希尔达的方法。”比尔闭上双眼，尽力回想起曾学过的所有魔法与知识。“隆自己也知道他获胜的机会太渺茫，我们不能让他白白牺牲。为了他，也为了仍生死未卜的小安。”“安……”艾蜜的眼泪又涌上眼眶，几乎落下，“他还有生存的希望吗？”“我相信一定有方法把他救回来。”比尔坚定地说，“但是我们必须先击退所有的敌人。如果我们找不到救小安回来的方法，我相信侏儒族多少也能帮我们的忙。”“好。”艾蜜拭去眼中欲滴的泪珠，坚强起来。“我想到了！还记得在废弃矿坑中你和隆遇袭的时候吗？那时安给了我一个魔法卷轴，要我在危急的时候使用。在这里，我想这也许会有点帮助。”艾蜜从行囊中拿出一个魔法卷轴，交给比尔。“对了！我需要的就是这个！”比尔连忙打开卷轴，用很快的速度浏览过一次。“这个……这是个很强的火焰魔法，嗯，只要用一点魔法力把它丢出去，就可以产生相当强烈的火焰魔法。我想，我可以再加上我自己的火焰魔法，这样就可以营造出更强的火焰……艾蜜！我想我找到打倒希尔达的方法了。”艾蜜与比尔交换了一个希望的眼神。

火焰魔法卷轴

血。隆带着一滩血，摔向艾蜜的脚边，就在艾蜜与比尔商量着下一波突击的细节时。一声尖叫之后，艾蜜没有迟疑地蹲下身去，治疗魔法的光芒立刻就笼罩在隆身上。比尔马上上前一步，站到伙伴的前面，接下守卫以及下一波攻击的任务。“怎么样？我已经解决一个了，剩下你们两个人，是要乖乖束手就范，还是想再做无谓的抵抗？”希尔达一面在披风上擦拭着剑上的血迹，一边挑衅地说。“隆还好，皮肉之伤而已，没有伤到要害。我会守住他，你尽力去做。”艾蜜没有理会希尔达，在检视过隆的伤势之后，立即要比尔放心，全力战斗。“你们还想抵抗啊？”希尔达嚣张地笑着，“不要笑死我了，你这个二流魔法师，还能有什么招式伤得了我？迷雾之岛上，要不是仗着有迷雾之岛精灵帮你撑出来的气势，用的是他们的力量，凭你的火焰魔法，也只有帮我烘烘披风的份而已。赶快闪开，我已经放你伙伴一马了，只要你们乖乖闪开，不要妨碍我的大事，说不定我心情好，会饶你们不死。”“你取笑我的火焰魔法？”比尔脑中闪过一个念头，想紧紧地抓住希尔达狂妄轻敌的这个机会，“那你敢不敢打个赌？如果你能空手不抵御地接下我的火焰魔法，那我们就不再做无谓的抵抗，乖乖让路出来。如果你接不下来，表示我们还有赢的希望，那就不要怪我们即使牺牲性命，都要尽全力阻挡你。”“那有什么差别吗？”希尔达还是一贯的狂妄，“好，我接下这个挑战，只要你能说到做到。反正无论如果你们都会输的，挡住一个火焰魔法可以省下很多不必要的麻烦。不过，你未免太天真了，你应该也知道，同样的火焰魔法，在恩利斯手上用出来，和从你手上用出来，威力是完完全全不一样的。”“废话少说，你准备接招了！”比尔怕希尔达反悔，趁希尔达摊开双手不做防御的时候，一个全力的火焰魔法就往希尔达席卷过去。“如果你的火焰只有这种程度而已，那位小姐可



以把受伤的战士抱开，让条路出来了。”当比尔全力的火焰魔法罩住希尔达的时候，比尔的脸上曾露出短暂的放松，但是火焰中传来希尔达的声音，才让比尔了解到事情并没有想象中的顺利。希尔达所穿的衣服，竟然是防火的材质…… “话不要说太早了，看我第二波的火焰咒语！”在明知已经没有退路的情况下，比尔鼓起全身的魔法力，灌注到魔法卷轴上，将全部的力气赌在这一击上。“我很想看看，这个火焰魔法你还吃得吃不下来！” 魔法卷轴在比尔的催动下，化成一团致密异常的火球，往火焰已经逐渐消退的希尔达身上再度席卷过去。整个景象，彷佛又是迷雾之岛上的事情重演，希尔达也试图躲开这团火焰，但是火球依然不留情地将他整个人包在其中。希尔达身上的防火披风很明显地势为了这个情况而设计，但是这个努力却没有成功。当希尔达的衣服开始着火燃烧的时候，比尔彷佛看见希尔达的眼中露出熟悉的恐慌。希尔达凄厉的尖叫，就在比尔与艾蜜的面面相觑中回荡在洞窟之中。“我……我不知道这个卷轴的力量如此惊人……”在一阵沉默之后，比尔喃喃地开了口。“几乎和迷雾之岛精灵的力量不相上下……但是无论如何，我们办到了！”艾蜜从失神中回复过来，脸上露出短暂的笑容。“安！我们还有安要照料！快！”艾蜜一边放下伤势已经稳定的隆，一边凝聚魔法力以进行更重要的治疗。“等一下！”比尔忽然将艾蜜扑倒在地，“危险！” “怎么了？”艾蜜惊慌地问。比尔没有回答他，只是一股力量在艾蜜本来要前往的路上，在地面上留下深深的刀痕。

复活

“看来，恩利斯连选弟子的眼光，都比我来得好。”一个苍老的声音回汤在洞窟中。“迈西斯？”艾蜜惶恐地喃喃说，“不可能，迈西斯已经是个垂垂老朽，怎么可能……” “艾蜜！”比尔用力摇着艾蜜的肩膀，“去帮隆站起来，快！我们没有时间浪费！”说完，比尔奋力跳到迈西斯的面前，挡住迈西斯可能攻击的所有方位。“你知道吗？我几乎舍不得杀你了。”迈西斯微笑地轻摇着头，“你们三个人，真的是三十年来我遇到最好的搭档之一，绝对不逊于当年我和恩利斯、凯萨琳他们的搭档；假以时日，如果又有恩利斯的调教，成就应该可以比拟我们当年。尤其是你，这个年轻的魔法师，我记得在迷雾之岛第一次看到你的时候，还是个畏畏缩缩的小盗贼，但是现在，即使能力还没有达到水准，但是整个气势都已经出来了。“只是，很可惜的，你们却和我站到不同边。”迈西斯缓缓举起手上的武器，发出叹息的声音。“我给你们最后的机会，成为我的手下吧！尤其那位战士，本来不就想成为我的传人吗？现在，那个不成材的希尔达一再输在你们手上，也许你们比他更有资格成为我的传人。” “不必了！”比尔斜眼看到隆在艾蜜的搀扶下缓缓地站起，知道自己还要再拖一点时间，让隆恢复战斗的能力。“如果当你的传人就是变成希尔达这种窝囊样，那我宁愿选择小安，安布劳希，也就是你所说的恩利斯。” “我只是不懂，你为什么要做这样的事？我一直以为，你和小安一样，一辈子都是站在正义的这边。而你，传说中最伟大的战士迈西斯，竟然勾结了冥灵族，指使自己的手下将躯体卖给冥灵族，企图夺走生命之石？”比尔越讲越激动，忍不住紧紧握住迷雾之杖，咬牙切齿。 “果然是年轻人的想法。”迈西斯没有生气，只是仰起头，好似回想起自己年轻的时候。“我年轻的时候，也是这样的想法，觉得这辈子应该就是献身给正义了，一辈子到死都会为捍卫正义而战。可是你也会老，等到你老的时候，你还会这样想吗？” “即使我老到无法动弹，我还是会这样想，至死不渝。”隆的声音加入了这场对话。“等你要死的时候再说吧！”迈西斯的眼神，忽然变得冷酷无情。“当我渐渐老去，自己的身体被岁月慢慢吞噬，而死神已在门口徘徊，年轻时的丰功伟业，就更鲜明地在眼前不断浮现。我不甘心，不甘心自己的生命到这里就要划下句点。废话不要多说，你们最好赶快让开，只要我拿到生命之石，我的生命就可以生生世世地延续下去，而且永保年轻。到时候，我想我会饶你们不死，让你们成为我的手下，甚至我的传人的。” “不可能！”比尔举起迷雾之杖，让魔法凝聚在杖头水晶上。“我们不可能让你过去！只要我们还能战斗，还站得起来，你就永远不要想染指生命之石。” “傻瓜，你以为你挡得住我？不要让对希尔达的胜利冲昏了头了。我和那个不成材的孩子，可是完完全全不一样的。即是对二只没有多少力气的小老鼠，我也会全力以赴的。”迈西斯不屑的语气，象个无形的巨人，紧紧压在比尔的身上。“不要太嚣张了！”比尔让魔法凝聚成一个魔法球，迎面往迈西斯扑过去。隆也在同一时间展开攻击，但是迈西斯举起手上的剑，轻轻拨掉比尔的魔法攻击，并且同时对隆发出威力强大的一击。隆尚未完全复元的身体就象断了线的风筝一样向外飞去，艾蜜连忙跑过去想要接住隆的躯体。比尔也没有闲着，下一个魔法在最短时间内，就又向迈西斯招呼过去。但是，胜负在一瞬间就已经决定。艾蜜不但没有接住隆，反而让冲击力将她和隆重重地撞昏在洞窟墙上。比尔的魔法只是加速他的溃败而已，迈西斯轻轻一击，就让比尔尝到自己魔法反弹回来的威力。三个人，在极短的时间内，就全倒在地上，失去了反击的能力，只能无助地看着迈西斯缓缓将武器回鞘，往生命之石的方向走去。 “等一下！”比尔在地上挣扎地说，“不要忘了，小安三十年前为生命之石下的结界封印，你是不可能破解得了的！” “你太小看我了。”迈西斯轻蔑地笑着。“如果我连这点都没考虑到，我凭什么拿生命之石？我本来是要让冥灵族来帮我开路的，但是竟然恩利斯自己跑来送死，那我就决定采用更轻松一点的方法。不要忘了，三十年前我可是看着恩利斯建立

这个结界的,只要施术人身亡,这个结界的威力就会减弱,我就可以用我的方式来破解。"实在是很讽刺的,我用来杀恩利斯的杀龙箭,是三十年前凯萨琳交给我,要来解决暗黑龙王的。结果,我却用来杀凯萨琳最心爱的人。"迈西斯得意她笑着。"凯萨琳如果知道,她用尽一切魔法琢磨出来的杀龙箭,也是唯一能彻底瓦解她施在恩利斯身上的终极治疗魔法的武器,她在坟墓中都会不安地翻个身的。哈!哈!""而现在,我要去拿生命之石了。各位,就等着看年轻而且长生不死的我再度回到你们面前吧。"迈西斯一步步踏进原属于结界的甬道中。"来不及了……难道我们真的无能为力了?"比尔的眼中透露出无奈的悲哀,往艾蜜与隆的方向望去。三个人对望之后,都低下头,闭上眼睛,谁也没有勇气继续看着事情这样的发生。"怎么……怎么回事?"迈西斯惊慌的声音让比尔又张开了眼睛。当比尔看到迈西斯的脚步冻结在甬道内不远处的时候,他真的也不知道所以然。也许这真的是奇迹吧!三个人交换着惊讶的目光,却也在好奇,到底什么让迈西斯停下了的脚步。"迈西斯,你有没有想过,如果设下结界的人没有死,你的破解方法还会不会有效?"我静静地站了起来,对脸色大变的迈西斯说。"你没有死?不可能的……杀龙箭的力量……"迈西斯真的是慌了。"你真的让我太失望了。"我只是缓缓地展开我的脚步,往迈西斯走过去。

冬季最后一个黄昏

"我不懂……",迈西斯苍老的声音,透露出不知如何是好的恐慌。"我想,你唯一算计错的,大概就是用杀龙箭来杀我吧。"我缓缓地将一个字一个字吐出。"用凯萨琳的攻击魔法来杀凯萨琳防御魔法保护的人,也许只有象你这样的人,才想得出这种残酷的主意。但是,不要忘了,凯萨琳是个心地多么仁慈的人,她在用出每个魔法之前,都把每件事考量好了。杀龙箭,没错,也许对我造成了极大的伤害,但是如果你用任何其它的箭,在我已经变得这么虚弱的时候,来插进我的心口,也许我现在就不会活在你面前了。""杀龙箭和凯萨琳的魔法起了共鸣,在刺进我心口之前停住了。"我猛烈咳了几声。毕竟我的躯体原本已经很虚弱了,再加上一支插进我胸口的箭,即使没有伤到心脏,也对我的肺起了很大的损伤。"所以,很抱歉,我活下来了,而且将和生命之石的精灵联手,用这个结界的力量了结你。""你……"迈西斯几十年的岁月毕竟不是白过的,很快就镇定了下来。"我想,我根本不必担心你了。不要以为我没看到,即使你没有死在我的杀龙箭上,但是在凯萨琳的魔法已离你而去、你又如此重伤的情况下,我只要站在这里多等一下,说不定你就要死在我面前了。不要笑死人了,随便一个三岁小孩,也可以看出你体内已经完全没有力量了。""安……"艾蜜不顾自己的伤势,挣扎地想要靠近我,给我一个治疗魔法。"艾蜜,没有用的。"我转过头去,温柔地对她说:"我早说过了,当凯萨琳的魔法离我而去,我会坦然地面对死亡。更何况,我现在的伤,已经不是治疗魔法可以回复得了的了。""迈西斯,我想我这次真的结结实实地输在你手上了。我希望,我能用最后的力量,来挽回一切的颓势。"我的脸上一定露出了相当的疲惫,因为我看到迈西斯的表情越来越笃定,也越来越得意。"恩利斯啊恩利斯,你没有想到这一切都是我主导的了吧?"迈西斯得意地说,"想到你一直让我玩弄在手掌心,真的让我做梦也会笑出来。""我不得不承认,直到杀龙箭出现之前,我真的没有想到会是你。"我缓缓地回答。我当然知道他想要拖延时间,等我自己不支倒下。但是,我会让他得逞,说完所有的话。因为,我想要让比尔他们知道,人的诡计可以用到这种地步,让他们知道迈西斯一切阴谋,对于他们日后面对其它的阴谋,会有极高的价值。"我想,我终于了解你办比武大会真正的含意。不是为了年老想找传人,你早就选定自己的儿子希尔达了。你的真正含意,是要找到一群力量不差的人,让冥灵族去附身。没想到我的突然出现和迷雾之岛精灵的反扑,让你坏了一切的计划,后来还是不得不牺牲自己的手下,来供给冥灵族所需的躯壳。"我缓缓,一字一字地说。希望比尔他们都能注意聆听,永远地记下来,再也不要上类似的当。"你果然还是一样地睿智,虽然知道地晚了一点。"迈西斯露着笑容得意地说:"没错!当你突然跑来我的城堡时,我还真的吓了一跳,而后来迷雾之岛精灵的反应,的确都让我有点措手不及。不过换个角度想,你的出现可以让我在破解这个结界上,省下不少事。而且,要不是你,侏儒们也不会集中起来让我们一网打尽,光解决他们不断的突袭,就够我们伤脑筋的了。""那我也了解到,在迷雾之岛上,以及在废弃矿坑中,精灵为什么要用这么大的力量,来封闭其他人的进入。尤其在迷雾之岛上,我一直不知道精灵们的反应从何而来,现在我知道了。你的野心使它们决定驱逐你。"我缓缓地点点头。"而之后所有对我的设计,也的确只有这么了解我的你,才做得到的。而我也真的被你所假装出来的老态龙锺,唬得一愣一愣的。""是的,而你一点也没有防备地落入我的陷阱之中,一步一步。"迈西斯打量着我摇摇晃晃的状况,知道他不必再说太多的话了。"你还有什么问题,就赶快问吧!我会让你在死前把所有的事弄清楚,死得瞑目一点。这个,就算多年搭档所特地保留给你的优待吧!""是吗?那我也许该感谢你了。"我突然感觉到眼前一黑,死神,似乎慢慢地带走我的感觉,从视觉开始……"我想知道,你为什么要这么做?三十年前你能坦然面对死亡,三十年后为什么就不行了?""你不会懂的。"迈西斯接触到这个话题,忽然激动了起来,"你有凯萨琳的魔法护身,你不会老,即使要死的时候,也是带着一具年轻的躯体结束生命,而我呢?你要不要尝尝年老的滋



味？”“每天起床，对着镜子，看到自己的眼角又多了一条皱纹，头发又白了一根，感觉到自己的力气又衰老了一分。而身边的人，尤其是自己儿子逐渐的成长，更提醒自己年华的逝去。是的，三十年前我还年轻，三十年前我曾有过辉煌的过去，但是这些都只有加深我逐渐老化中的无奈。我可以在面对暗黑龙王的时候不畏恐惧地与其纠缠，我可以选择在战斗中英勇地死去，但是我无法面对岁月一天一天、一年一年地带走我的生命，尤其，我是个人人景仰的传奇人物，我是传说中最伟大的战士之一——迈西斯啊！”“我不甘心！”迈西斯用力地捶向身旁的墙壁，一些石头稀稀落落地滚落一地。“我不甘心让死神这样慢慢带走我的生命，我的一切。所以，我开始计划，开始计划用生命之石的力量，来夺取永恒的生命和永恒的年轻。我要永远活着，年轻地活着，永远年轻地活在传奇之中，你懂吗？就象你一样！可是我没有凯萨琳的牺牲魔法保护，我只能靠自己想办法，所以，我一定要拿到生命之石！即使牺牲所有的手下和自己的儿子，我都在所不惜。只有有永恒的青春，以后我想要有再多的手下、甚至再多的子嗣，都不是难事！”“迈西斯，你太让我失望了。”我呆住片刻后，痛心地说：“你已经不是三十年前我认识的迈西斯，更不是传说中伟大的战士迈西斯了。你只是一个被声名、权力和欲望所占据的贪婪凡人而已。即使你拥有了永恒的生命，你再也不是那个令人景仰的迈西斯，永远不是了！”“这有何差别吗？”迈西斯眯着眼睛，等待死神降临在我身上。“你马上就要死了，我相信你比我更清楚。而你这三个弟子，只要我都灭了口，就永远不会有人知道我是个怎么样的人。”“‘冥灵族侵入了生命之石室，我和恩利斯联手想阻止它们，但是事与愿违，恩利斯和我的儿子希尔达不幸战死，而生命之石也被冥灵族带到地底深处，再也不见天日。’这就是今天之后将会流传的故事，我还是传说中的英雄，而传说中的英雄都是不会老也不会死的，不是吗？谁又会知道生命之石在我手上，而我用了它的力量？”迈西斯得意地说。“不要告诉我，你会阻止我。你没有力量了，不要想虚张声势骗我，没有用的。”“没错，我没有力量可以阻止你了，甚至连呼喊生命之石精灵的力量都没有了。”我举起几乎动不了的双脚，仍然亦步亦趋地，靠着最后的意志力走向迈西斯声音传来的方向。“但是我还有最后的能源——生命，以及一个好弟子——比尔。”“比尔，站起来！这是我要教你的最后一件事了。”我让身上的魔法斗蓬缓缓滑落，和魔法背袋以及所有的东西。“这些东西，就留给你了。好好保管，这可是传说中的魔法师恩利斯的最后遗物。”“不！小安！你不能死！”比尔和艾蜜几乎是同时地喊了出来。“比尔，站起来，举起你的双手，呼应生命之石精灵的呼唤。”我没有理会他们的哀求，专心地吐出我生命中最后的几句话。“你，将完成的是生命之石新的结界。看到甬道旁的大石没有？用魔法去移动它，封闭整个甬道，把我和迈西斯两个人封在里面。当生命之石精灵占据你的躯体，与你的魔法力相融合来施行这个结界咒语的时候，我也会在甬道中，用我的生命，配合着你们的。”“不！不……恩利斯，你不能这么做！”迈西斯拼命想要移动动弹不得的躯体，将我打倒在地。“迈西斯，这不是你要的吗？”我叹了口气，走进甬道中，越走越里面。“当结界产生之后，里面的时间就会停止了，永远地停止。而你，也可以得到你梦寐以求的长生不死了。”“好，小安，我会完成这个结界，但是你等着，等我达到象你一样的力量，甚至比你更强的时候，我会回来解救冻结在时间中的你。我一定会找到方法的。”比尔扶着迷雾之杖站起的同时，已经缓缓让魔法与生命之石精灵共鸣。他坚决地对我讲出这样的承诺，我觉得，他似乎同时也在对艾蜜承诺着，不会让我的生命就此了结。而在一旁的艾蜜，早已经泣不成声了。“我相信你会的，比尔。”我背对着比尔，给了他我最后的信任。“很抱歉我不能在你身边继续指导你，但是我相信你会成为一个很好的魔法师的。隆，也希望你信守答应我的承诺，好好照顾他们两个人。”“我会的。”隆的眼中，也落下从未见过的泪水。“我会的，尽避比尔似乎已经不再需要我的照顾，他已经成为一个独立坚强的魔法师了。”“那，我就可以放心了。”我感觉到死神已在我身边徘徊，我想，是时候了。“动手吧！比尔！”“好！”比尔闭上双眼，让魔法的空气，弥漫到整个洞窟中。“生命之石的精灵，请听从我的呼唤……”生命之石甬道口的大石，在迈西斯大声的抗议吼叫之下，无声无息地封住。而一直在自动记载我生命中所有历程的魔法日志，也在此划下了句点。我生命中，所记载的最后一件事，就是在这个最后的冬季，在这个应该是黄昏的时刻，我用最后的生命力，完成最后一个魔法。人生何所求？我想，拥有不平凡一生和一个绝佳弟子的我，已经不虚此行了。

——永不停歇

阳光。冬天的阳光，均匀地照在我们身上。从阴暗的精灵洞窟中重见天日，原本该是一件令人喜悦的事。但是在此时，仰望着阳光下蓝天的我们，却没有一丝兴奋的心情，只是静静地沐浴在普照大地的阳光下。“比尔，你说我们还会在见到安布劳希吗？”身旁的艾蜜，轻轻地这样问。“会的。我保证。”我坚决地这么说。“一定会的。”在我身边的隆，也充满信心地点头附和我。

本文经第三波软件（北京）有限公司授权，转载自《新游戏时代》杂志。

编者话：一段时间以来《侠客游——未来之书》成为编辑部十大热门话题之首，苦打苦拼攒钱盖房获得共识。这是一个开放的时空，单机MUD，血液中的不安分因子在MUD的世界中得到充分的释放。不觉忆起曾经当小说津津有味读的《兰兰的冒险日记》，这是一个台湾省玩家在MUD"风之国度"中的真实经历，暇时翻检重读另是一番滋味，故此做了些删削润色工夫，碍于篇幅，只能节选前章，在此奉上，以飨MUD迷。

兰兰的冒险日记

兰兰

亡国篇

光龙破云之年，蓝月之月，双星三日。

这是个特别的傍晚，Lanlan（兰兰）一睁开眼就感觉自己正处在一个没有血腥味而且充满夕阳且温暖的地方。这是个和她原来的国度完全不同的世界。今年刚满十四岁的她，数个小时前才经历了一场失去国家的战争。环顾四周，她发现身旁的草上有一烧焦的环带，而自己身上有一支穿云翼（Across cloud wing），上面的宝石已经破裂。很明显，她是被别人送过 来的，因为她还不会用穿云翼这种魔法物品。仔细回想，一共有两个人攻人"圣洁塔"：邪雷王——迪理弥·纳斯（D.N.）和她哥哥绿之牙——斐米齐·麟亚（H.L.）。记得的不多，确令她十分不解的是当迪理弥·纳斯发出一颗威力十足的磁雷球（Magnetism thunder）击向她时，已背叛国家的哥哥确突然冲出来把雷球击散，并说"我的妹妹我自己解决。"进而放出一发特大号的火球落在她身上，之后她便失去知觉了。为什么哥哥要背叛，为什么放出的火球会变成穿云翼的驱动咒文，并没有太多的时间去让她想这些问题，轰隆作响的雷声似乎意味着大雨就快来了。又累又渴且衣衫单薄的她现在最重要的就是找个地方避雨并填饱肚子。往南方走了一段后发现道路越来越宽，越来越平坦，再走了一段便发现一个巨大石匾额上写着"临风之城"四个大字。站在城门前，兰兰看看自己说"堂堂一个公主居然沦落到这种地步。"她自嘲地笑了一笑后便缓步走进去。

走在宽广的街道上，越过了武器店和防具店时豆大的雨滴开始落下。兰兰反射性地往旁边的商店一躲，拍落身上的雨水后一看"第一当铺"。不理会店员异样的眼光，兰兰心中盘算着，现在这样也不是办法，我必须回去，暂时把不必要的东西当掉吧。经过一番仔细的计算，一共当了四件物品：公主装（Princess suit）、珍珠耳环（Pearl eardrop）、红宝石项链（Ruby necklace）、圣戒指（Holy ring），共得26000美索。而留在身上的只剩下损毁的穿云翼及她一出生就一直佩戴在身上的皇家匕首（Royal dagger），这两件东西对她而言都有特别的意义。"好好保存这些东西，总有一天我会再回来取走。"兰兰留下这句话后



便冒雨离开当铺。之后她又去了旅人登记事务所、武器店和防具店等地方，花了两万美索登记了一张旅人身份证(Traveler ID)，买了长剑（Long sword)、盾（Shield)、手套（Gloves)、绑腿（Leggings)、背包（Back pack)、披肩（Cape）及一套短袖的女性剑击服(Sword suit)。这是专门为使用剑的女性所设计，既不会碍手碍脚又可以展现身材，虽然十四岁的她还无身材可言。最后，以街底的"茵的旅店"（I N N Hotel)为劳累的今天画上句点。把穿云翼穿上绳子挂在腰带上，兰兰躺在床上看着外面银白色的月光，心中想着"希望这一切只是梦，明天再度张开眼时是在自己温暖的床上……"累了一天的兰兰，在自己都不知道的时候悄然睡着了。

附:

穿云翼：类似《勇者斗恶龙》里"盖美拉的翅膀"一样有瞬间移动的功用。唯兰兰身上那支是特制的。一般的穿云翼上并无宝石，而那件特地镶上的宝石可以储存相当的魔法力以到达任何一个甚至是施法者从未去过的地方。但由于太过危险，意念不足可能跳到水平面上几千尺的天空或地表以下，故很少人使用。

皇家匕首 一把只为特定之人精制打造的匕首。短，但极锋利，一般用在皇族生命受到威胁或女性受到暴行以求贞名时自裁所用。其上施有魔法，当道具使用时可发出火焰咒。目前的兰兰还不会用，也不知有如此功用。

旅人身份证 在这里一共有四种身份证 皇室身份证、战士身份证、旅人身份证、平民身份证。在这混乱的地方其实这种分类并不明确，即使是在逃的要犯只要有足够的金币也能申请一张旅人证。但皇室身份证则必须有皇室证明及工作证明才能申请。

剩下的只有把它们用在实战上。这石门后是一个小迷宫，里面的怪物都是以前曾在这上课的学员学成之后长年在外冒险时所遇到的低级怪物，使用'空间追放'(Spatial exile)咒文把它们放过来。这也算是对此学园的一点小回馈。在里面你们可以尽量发挥所学，甚至在里面待上数天。想离开时只要把我们交给你的白色水晶打破即可看见出口，或是打败'守门人'亦可。最后祝你们好运"。门打开后看见的只是一堵发光的墙，有毅然进入者，也有人踌躇不前。等到兰兰一脚踏入时才发现，四周只有她一人。她想，如果只是个小迷宫就可以把二十几人完全分开，那所谓的大迷宫呢？她并没有一直去想这个问题，只是顺手拿起墙上的火把并把它弄熄以便不时之需，反正沿路的墙上都有火把可以照明。随便选了个方向后就开始出发啦。



旅伴

光龙破云之年，蓝星之月，双星四日。

旅店结帐后，毫无头绪的兰兰在大街上慢慢地走着。"喂，要不要去看看，听说MUD SCHOOL正在广征学员而免费招生中呢。""那我们还杵在这儿做什么，先去吃他一顿再说，都快饿死了……" 这对兰兰来说确实是个好建议，于是她便直奔MUD SCHOOL而去。

经过简单的报名手续后开始了一连串的课程，有武器及防具的保养及基本修护、各种已知动物及植物的介绍与应用、魔法的认识，甚至连野外烹调术也包含在内。数十天的训练中兰兰尽情地学习着，她选的主要课程为基本剑术指导，这是她一直想学的科目。一直到训练的最后一天，督学把所有的学员带到一扇巨大的石门前道"几天来的训练里，你们已学习了所有我们所能教的，

走了十几分钟什么都没发现，一路上都是石墙及火把，偶而墙上有一些干掉的血迹…在充满霉味与湿气的地道里传来一股血腥味，兰兰突然发现在走道拐弯处有个怪物蹲在那儿不知道做什么。噗哧，在怪物反应过来前兰兰长剑的一半已刺进了它脖子…一丝鲜血溅在兰兰的脸上。她发现她的手在发抖，活到现在第一次明确地结束掉一个生命，不觉中兰兰流下了一行泪。非这样不可吗？坐在尸体旁啜泣的兰兰突然想到哥哥曾对她说过的话"在达成目标的路上一定会牺牲许多事物，但别为了这

些事而阻碍自己的理想，那会后悔一辈子的。”虽然或许这句话并不适合用在这里，但思想单纯的兰兰还是把尸体埋了，并说声对不起后就急急忙忙地再次出发了，而且她决定不再对这些事迷惘。顺便提一下，检查怪物身上时发现原来它正要使用瞬疗叶（Instant heal leaf）治疗身上的伤，也因此才会在毫无反击的情况下被一刀解决。

四天过去了，在这四天之中除了一些零星的小战斗及一场令兰兰伤到有半天的时间无法行走的大战外并没有什么成特别值得一提的事。得到的物品也只有解毒剂或瞬疗叶一类的廉价物，较特别的是在那场大战后从尸体中搜出的1/3火炎戒（Fire ring）算是较大的收获。此外，四天的战斗中兰兰更练习了基本的剑术——速砍。

为了避免走重复的路，一遇到叉路她就用皇家匕首在选择的路上做记号。五天以来几乎全部都有记号了。正在纳闷的时候突然发现一条没有标记的甬道。“我记得上次并没有这条路啊，”兰兰带着疑惑的心情走进去。



一段路后，原本的石板路及石墙已经没有了，这里好像是刚开发不久的地方…。“啊…”正仔细检查土墙上的石头划痕的兰兰被突如其来的尖叫声吓了一跳，从手中脱落的盾差点砸在脚上。“什么啊？”往出声的方向跑去的兰兰说。

光龙破云之年，破雷之月，七日。

一出洞口，一个斗大的钢刺球即从她的左方飞过来。“铿……”，虽然挡住了钢球，但兰兰也连人带盾被击飞出去而撞在墙上，眼冒金星的一阵昏眩后才看清原来是一只半兽人，而和它战斗的是已经躺在地上紫色长发的少女。（天啊，这只比上次那只要强多了。）兰兰想，看看那少女的服装及很像是武器的手杖，她应该是施法者一类的职业吧。顺手丢出的火把准确地击中半兽人的眼睛，火星使它暂时失明，兰兰趁机冲过去往它脚上砍了一刀，并顺势冲到少女身旁。“喂，醒醒啊……现在可不是昏倒的时候啊……”“嗯……冰淇淋……”“……”少女睁开眼的一瞬间“啊…”，两个女孩同时尖叫……又是一颗钢刺球来袭，并在地上砸出一个大洞。两个女孩轮流的攻击，但坚硬的钢球不断飞舞使她们根本无法接近它做有效攻击。紫发少女踏上兰兰的盾跳到半兽人上空打算从上方攻击，但才往上一跳就被铁链缠住脚而落下，“砰”的一声结实地摔在地上…（嗯，这是什么？）“你看，这个戒指上有字……罗……米……雷·多……在写什么啊？”“你拿反了啦，上面是写‘将汝之精，付予炎之灵，依火炎精之名命令吾将效命于汝。’那是我前几天捡到的火炎戒，只剩下一次的使用机会。”“那为什么不用呢？”“我不知道火炎精灵的名字啊。”“哦，你上课时一定在睡觉。”“…少罗嗦，要你管？如果你会用就快用吧，我快撑不住了啦！”“放心，看我的。只要你引开它的注意，别让它有机会躲过这唯一的一发，开始咯。”

只见少女把戒指戴在手上，做了个深呼吸后把手指向半兽人。而兰兰则以最快的速度冲过去，在与半兽人擦身而过时突然使出速砍，一瞬间它的胸前及背后各出现一条伤口，再滑到它的背后去。此时有数道光开始聚集在少女的戒指上…“我以圣爱摩之名命令，绽放你的力量……”一个拥有半人高且充满魔力之炎的火球笔直地往半兽人飞过去（“乒”的一声，戒指同时粉碎了）火球无情的撞击在半兽人的身上，并把它所触碰到的地方蒸发掉。在穿过半兽人后威力似乎并没有降低的又往兰兰的方向飞去。“天啊！”吓了一跳的兰兰赶紧举起盾来防御正对她而来的火炎。滋…火球撞上盾后发出一些溶化的声音后，改变了飞行的角度，并在后方上面的墙壁撞开了一个大洞，刺眼的阳光及温暖的风随即灌入了整个房间。

“呵呵呵呵……”

“啊……”

“你怀疑自己的实力吗？”

“但是……这……”

“算了，不要介意这种无关紧要的事，我们还没彼此介绍呢。”

“嗯，我叫斐米麒·迪琳斯娜·梅兰妮，是十四岁的战魔。”

“我是爱葛莉丝·芙琳妮（Neeka），也是十四岁，牧师，但我还会简单的元素控制术喔！”

“元素控制术？！”

“喔，就是直接召唤元素精灵来进行攻击或治疗等……”



两个女孩聊了一阵子后，同样因魔王军团而无家可归的芙琳妮决定和兰兰一起旅行，以复国为她们的目标。不过芙琳妮则是以追求更强大的元素知识为主要目的。

“我的盾变成一张锡箔纸了啦。”“放心啦，把这整组的半兽人用防具及钢刺球卖掉，足够你买一面更好的盾了（肯定的表情）。”“嗯，你也可多买一些防具及武器，你的装备实在差了一点。”“没错，走啦走啦……。”

附：

瞬疗叶：所谓一瞬间就能暂时治好轻微病痛的叶子，可以说是类似玛啡一样的功效，故使用剂量以一片叶子为正好。

1/3火炎戒 红色魔法宝石所镶，能发出三发中级火球，任何人都可使用，曾传说如魔控力足够可把三发的魔力一次放出。前头的(1/3)表示三发剩一发。

解毒剂：可解简单毒性的药剂。

钢刺球 带刺的铁球，其上有长铁链控制，请参阅“City Hunter”（非广告）。

元素控制术 类似炼金术，较不同的是炼金术是以“炼出东西”为主要目的，而“元素控制术”则以元素合成来攻击或其它用途，较无法以“物品”方式储存。

出发

光龙破云之年，破雷之月，九日。

离开MUDSCHOOL的兰兰和妮可在旅店内住了两天，以恢复战斗所受的伤及使用火炎戒后所受的魔法冲击（由于等级较低，感受的疲倦度较大）。今天一大早兰兰就被妮可拉了起来“起床啦，太阳照到屁股啦。”“…有没有搞错啊？现在清晨五点，哪来的太阳，你睡在阳台啊？”“走啦走啦，等了整个晚上呢。”“嗯，钱不能乱花喔，虽然卖了那些东西，可是为了以后着想。”（事实证明结果是很难预料的）“老板，我要这个…还有那个…嗯，这个也…（妮）”“啊，对不起，这个麻烦一下…请给我看看那个好吗…啊，那个不用包装了，请问还有其它类型的吗？（兰）”…“请问更衣室在哪里？（妮可和兰兰大声询问着）”。“怎么办？晚上不够钱住旅店了啦”。“有什么办法，谁叫你买这么多东西”，“咦，为什么是我？你看看自己，发带(Kerchief)、特制护肘(Specialsleeves)、虹腰带(Rainbowbelt)、蓝宝石手杖(Sapphirestaff)、圣法袍(Holyrobe)花了不少钱呢。”“好过分喔，是你要我把装备买齐的啊。而且蓝宝石手杖在我使用魔法时可以节省一点魔法力啊！”“你使用魔法的时候？”“…当我学会的时候啦。你也是啊，精灵长剑(Elfsword)、钢盾(Steelshield)、皮铠(Skinplate)也不比我…咦，这是什么？”“这个啊，是我以前一个好朋友送我的，很可爱吧？”“喔…喔…我不是说你的耳环啦，是你背后这张公告啦。（此耳环并非当初卖掉的珍珠耳环，是随身携带的廉价品。）”“悬赏，利巴强盗首领——鲁凯比，赏金50000美索。”“虽然不够住宿，但买些食物总够吧。”“嗯…走吧。”“耶！”“兰兰，其实我学过一些牧师系的魔法，如心灵伤害术(Spiritdamage)及盲目术(Blind)。但是我曾对‘割草’及‘化石’施展都没用，所以…”“噗，哈哈，没用也是当然的啊。像“割草”和“化石”这两种来说。“割草”又没有自我意识，它们生来就是划开所有经过它们的东西。而‘化石’则原本是石头魔化的，它们本来就没有眼睛，而是依感觉攻击的啊”“嗯，那下次我在战斗中再试试看吧…还是，你先借我试试吧？”“你敢…”。稍作准备，打听后她们便起身往东方的“罗里特达山”前进。虽然只是一小步，但算是个起头，因此年纪还算小的她们却也带着兴奋的心情出发而去。



咯…咯…咯，原本宁静的走道忽然从阴暗的那端传来一阵从容而稳重的脚步声，嘎…巨大的金边木门被推开…“父王、母后，儿臣麟亚向您请安。”全身套着披风而露出小部分祖母绿色铠甲的少年开口说道。“你这畜生，你还有脸来见我？”一身朴素外衣却有着王者气势的“菲尔亚伦斯”国王“罗特拉四世”怒吼着。“为何如此忿怒呢？因为我毁了“菲尔亚伦斯”吗？”“我建立的王朝被你所灭不说，连魔王军及异魔军都被你带入这个世界。”“事实上这些都是你造成的，如果你及早让我登基的话结果也不会弄成这样。”“你是恋栈王位？”“…告诉你吧，‘菲尔亚伦斯’的人民大部分都没死，只是被我用‘绿

宝石之梦'使他们冬眠而已。""你这是什么意思?""我相信你不会做出危害百姓的事,如果你认为这是对的,那我便全力支持你。"从刚才就一直没表示过意见的莉尔丝皇后此时突然开口。"谢谢您,母后。那么谈话到此为止,我还有些事要去办,先告退了。"少年转身并再度拉开沉重的大门。"慢着小子,兰兰呢?""她正出发往这里来。""你没有伤害她吧?""她可是我妹妹啊?""…谢谢…"站在门口的斐米齐作了个深呼吸并关上了大门后便慢慢在走廊黑暗的那端消失了。

附: 日历介绍

一年九个月,一月二十九日。

```
 ┌─白光之月─┐ ┌──一~九日
 ├─迷蒙之月─┤ ├─蓝姆
 ├─蓝月之月─┤ ├─双星一~四日
 ├─雷破之月─┤ ├─白雾一~三日
光龙破云之年─┼─惑岚之月─┼──┼─弥撒之日
 ├─红光之月─┤ ├─圣灵一~七日
 ├─冰封之月─┤ ├─蓝星之日
 ├─呆滞之月─┤ └─窒  一~三日
 └─冥暗之月─┘
```

强盗

光龙破云之年、破雷之月、蓝姆。

"听说利巴强盗原本都是守在山间小道,对路过的商人收取一、二成的货物,或对一般民众拿一些微量的过路费,但因为他们常常开路铺地,或对车轮陷于泥浆的路人施予援手,故数年来和人民也都相处不错,倒也相安无事""但是临风之城分城'山之寨'建筑完成后,民众和山另一边的交易应该更繁盛,照理说利巴们应该收入更多,但他们却突然开始在夜间侵入城寨烧杀,甚至有绑架少女的事件发生。""所以城主对这件事非常重视,如果我们能解决这个问题,和城主见面或许对以后有所帮助。""但是像我们这样的妙龄少女只有两个人不会太危险吗?""不是你提出要来的吗?""可是…如果遇到危险呢…""…""不要不说话嘛…!"一路上妮可都带着期待又害怕的心理走着。走到半山腰,兰兰突然看见有个洞穴旁立了个木碑,并且在木碑上放了一个骷髅头"看,有块木碑。""啊…..不要""你叫什么啊?""但是但是你不是说有块墓碑吗?""…是刻有'利巴强盗在此'的木块啦!""呜…喔!"走了一段,这通道似乎是特地挖的,不断的转弯、爬上、落下使兰兰和妮可早已失去了方向感…'欢迎光临,欲人请拉此绳'死路的墙上写着;嘎…..."啊…..X 2""哪有人说拉就拉的,说不定是陷阱啊!""所以啊,我们不是正在往下掉吗!""你还笑的出来…?!""可是我看你好像也很高兴的样子啊!""…啊…"一道刺眼的光线射入妮可的眼中…坐在眼前的是个手握龙头杖并把头发整个往上梳的家伙。"哈哈哈哈,我说嘛,居然有人会中那种低级陷阱,原来是两只小猫啊!"顿时哄堂大笑,很显然的她们正好落在强盗的大厅,"喂!拉绳子的可不是我,醒醒啊,兰兰,好戏上场了!你,不管曾经做过什么,但是为了我的五万美索,乖乖地跟我走吧!""来人啊!把这两只迷糊的小猫给我绑起来,我要好好享受一番。"(她哪来的精神和勇气啊?刚才不是还在害怕吗?)这时才醒来的兰兰想着…。一瞬间,手持利刃、狼牙棒等的数十名强盗已经扑了上来,只见妮可双手一扬"氮与氧的喜悦结合…"一阵阵的迷雾从妮可的手中喷出,顿时地上只剩笑作一团在地上打滚的强盗了,兰兰见机不可失即一个箭步冲上去…铿….铿…两声,两记速砍却被完全挡下来,只见他大喝一声"降龙闪"后即一道银光撞在兰兰的腹上,兰兰瞬间瘫了下来 而妮可在放出笑气后看到被击昏的兰兰马上又使出盲目术,由手杖发出的一道强光击中强盗头子脸部的瞬间,妮可也冲上去准备把兰兰拉下来时,没想到用龙头杖挡住强光的强盗头子正一棒挥过来,兰兰因被妮可揪住领子而醒了过来,看到这种情况马上抱住妮可往台阶下跳…一瞬间龙头杖削过了妮可的刘海并把她的发带扯断了…。而落地时承受了两个人重量的兰兰也因此而扭伤了脚。"啊…你好重喔!""我也不愿意啊!…我们似乎太低估他了。""嗯,是啊!""我可爱的小猫们,如果你们准备好了,我可要上啦。"一边挥舞着龙头杖、一边冲过来的强盗头子大叫着。"少碍眼了…'Spirit damage'"由手杖发出的一道蓝光直冲强盗的脑袋,由于这一击是不经意的发出,而他又正好把龙头杖挥到手臂最远处而来不及抵挡…"呜…"强盗头子只觉心头一震,并有几秒钟的头晕脑胀,但扭伤脚的兰兰却无法上前给予有效的攻击…。瞬间恢复了神志并且愤怒的强盗发狂地大喝一声---降龙闪,又是一道银光冲向两人,就在银光撞在妮可脸蛋前的一瞬间,三颗如垒球般大的魔导弹(Magic missile)突然撞破了近十公分厚的木门飞了进来,一发撞在强盗的腹上,另一发打在脚上使他整个人腾空跃起,而第三发在击断龙头杖后又尤如左勾拳



般击在他的脸上使他在空中翻了两三圈后便昏死在地上。见到如此强劲魔法的两人还没回过神时一道黑影已经撞过早已稀烂的门板一脚踩在强盗头子的头上，兰兰从他背后只看到黑色披风上用黄色的字写着“FC”两个字“喂！鲁比斯，把东西交出来。”大约二十多岁人的声音从那男人口中传出“咦？他不是鲁凯比吗？”“他是鲁凯比的弟弟鲁比斯。”“快说，王者之冠（King’scrown）在哪？”“我不、不…知道你在…说什么？”在那男子脚下挣扎的鲁比斯好不容易吐出了几个字，“什么？不知道？那你活着也没用…”那男子开始在手掌上孕育火焰，从那活泼的焰来看，他似乎是个蛮高级的魔法师，“住…住手，它就在、在台阶上的座位下…。”“早说嘛，…”不到一秒钟的时间里，一发排球般大的魔导弹已从他右手食指射出并把座椅炸得支离破碎，在迸裂的碎木片中闪出了一线金光“哼！…王者之冠…如何？我现在要去晋见城主，你们去不去？”“要。”兰兰和妮可同时回答着。一行人进入城堡后，由穿黑披风的人带领，兰兰和妮可跟随在左右，经过一番报告，原来就在分城山之寨完成之初，鲁凯比因打猎不慎摔断了腿，充满野心的弟弟鲁比斯便趁机带领他的狐群狗党，把原本就不好战的利巴强盗囚禁，私自称王。“哈哈哈，那么照通缉单上所说的，这里是五万美索。”“嗯，不错，另外不知道城主有没有兴趣花二十万美索买这个东西。”他突然把王者之冠从背包中拿出来，“哦，这是我数个月前失窃的皇冠，怎么会在你手上？”“花了几个月找到的…”（大骗子！）兰兰和妮可心中想着，这么方便赚足二十五万美索。离开城之后，“干什么！那种眼神？”“哇….好不容易找到赚钱的方法，却被抢走了…坏人（兰），鬼（妮）”“有没有搞错？你们差点被杀，我救了你们还没收钱呢！”兰兰和妮可同时露出无辜的眼神“知道了啦！喏，七万。”“哇，”“…小孩子似的，喂，你们叫什么名子？”“妮可”“兰兰”“兰兰全名呢？”“？米麒.迪琳斯娜.梅兰妮”“兰兰，找到了”黑披风的家伙用只有自己听得到的声音说着…。



奇异的房间

光龙破云之年，破雷之月，XXXX。

“不公平！不公平！”“什么？”“为什么特别问兰兰的名字？”“没有啊！只是随便问问，那，不然你的名字呢？”“嗯！问人家名字前要先说自己的名字才算礼貌！”“你…，算了，叫我‘Flyeggc’就好了。”“嗯？好奇怪的名字喔。（兰）”“这…这不是名字啦！是称呼。”“我叫--爱葛莉丝.芙琳妮”（早知道就不接受这个委托，早晚会被这两个小妮子气死）‘Flyeggc’心中想着。“走吧！我带你们去个地方好好训练一番，不然即使邪皇站着不动，连他的衣服你们也伤害不了的。”“你怎么知道我们的目的？”“不猜也知道，在这样动乱的时代里哪有两个女孩子独自旅行的。”‘Fc’看着兰兰的皇家匕首一边编扯着粗糙的谎话的同时念出一道魔法，并用发光的双手在空中画出了一道光门…“走吧！”…在妮可最后踏入后，光门便消失无踪，而她们却出现在一个类似书房的地方，一张桌子以及三面用书柜做成的墙，这里似乎收藏了许多东西，柜子上尽是标示着‘魔法师’、‘牧师’或‘贤者’等等的书。“这到底是什么地方？兰兰你看，这些有标示的书里全部都详细记载着各种魔法的特性，到底有谁能做出这样的整理呢？”“小丫头！你们不知道的事还多着呢。”“Flyeggc，你能确切地告诉我们这里到底是哪里吗？”“这里，是一个朋友的‘空间’，一个房间。一般说来，只有能力非常强大的人，通常被尊称为‘神族’才能拥有此一空间。而我这个朋友虽然力量强大（虽然比我差一点），但并非‘神族’，所以我也不知道为什么他有这个房

间？”“是吗？（兰）”“说了半天还是白说嘛！（妮）”“你们可别小看这个房间，在这里可以说是应有尽有，再说，据我所知在这个大陆上非‘神族’而拥有此一空间的人可不超过三人啊！ 不说废话，你们两个把这两本书上的东西背下来才能离开这第一个房间，这是第一课。拜拜。”Fc在说完话的同时顺手丢了两本书给她们，并开了门离开。“牧师，啊…兰兰你看，全是牧师的魔法，但抄得满满的，我看短时间之内我们离不开了呢。”“嗯，大概吧！ 我这本魔法书也是，算了，快背吧！”…（她真的能通过‘西琳丝娜斯守护’的考验吗？呀，你到底在想什么？）从大片水晶板观察着两人的Fc心中想着。

三个小时候，Fc端了一大盘食物和水进去，“这么久了还没好吗？”“很厚耶。才看十几页而已啊。（妮）”“十几页？你们该不会是想把全本背下来吧？”“咦？不是吗？（兰）”“天，这要背到什么时候，只要把魔法背下来，知道有这种魔法就好了，其它的等学会后自然就知道了。真是，我才省略几个字居然变成这样。”（Fc笑得在地上打滚），早已饿昏的妮可和兰兰两人在听到如此夸张说法又看到这夸张的动作后，便连话都说不出来而吞起食物去了。“今天就到此为止，好好休息，从明天就要开始基本训练了。”“基本训练？”本来有一大堆问题想问的两人看到Fc一副不打算回答的表情便又把话吞回了肚里，一下子就睡着了。

光龙破云之年---破雷之月——XXXX

用过丰盛的早餐，两人被带到一个称为‘镜子’的房间，空旷的房间里只有一块巨大的水晶及一座很像是控制台的水晶，比较小。“把手放在控制台上，会出现一个和你实力相当的对手，打败他，便是第二课。”



Fc说完后就带着妮可到另一个房间去了；在兰兰带着疑惑把手伸出去快碰到控制台时，突然感到好像有一股电流通过身子，但她并没有太在意，而继续把手放上水晶台，一瞬间，感到体力突然大量的流失…是被吸到水晶里了，控制台在吸取的同时放出强烈但却不刺眼的粉红色光芒…几秒钟后，控制台的红光消失，取而代之的是另一块巨大的水晶也开始绽放光芒…兰兰仔细一看，居然有个人影缓慢从水晶里走出来，等到强光渐渐消失后，兰兰才发现站在她眼前的对手是－－‘兰兰’，长相及装备都和她一样，不同的是‘她’面无表情，“真的有如镜子一般，完全一样！（兰兰发自内心地称赞着）…啊，现在可不是感动的时候！”在兰兰拔出精灵长剑的同时‘她’也把剑拔了出来，（既然势均力敌，那我的攻击方式她也应该都知道，那冒然进攻太无成算了，还是以守为攻吧！）兰兰心想…（十分钟后）…“什么嘛！ 这家伙，我不进攻她根本也不会动嘛，害我站的脚都发软了…耶…去啦…”站了十分钟发现对方也不动的兰兰抱怨了两声后便一步冲了上去，同时的，她也冲了过来，“铿”的一声巨响在空旷的房间内回荡着两把精灵剑在空气中不断地互砍而发出刺耳的碰撞声，不断的摩擦而喷出绚丽的火花…二十分钟过去了，相同的两人都没有受伤，但也没伤到对方，只有崭新的钢盾上出现了无数条刮痕，原本可以轻松挥舞的剑也感到越来越沉重…，（怎么会这样？…啊）原本疲倦的兰兰被一滴流进眼睛的汗弄得刺痛时，‘她’突然冲过来由左方砍向兰兰，一个不注意虽然举起左手的盾来挡，却因没抓紧而被打飞，刀口即沿着盾滑向兰兰的脖子，噗嗤…（连叫出一声都来不及），兰兰看见自己离身体越来越远…“这不是我想要的…我还不想死啊…”突然好像有一股电流通过全身…，兰兰发现自己正站在水晶控制台前，并把手伸出去准备放在控制台上…“原来如此，这个感觉。只要我失去战斗能力，便一切恢复到最初，并损失大半的体力，但这一切该不会只是‘幻相’吧？”这个时候她发现了盾上的刮痕，并且刚刚撞到地面的右肩还隐隐作痛着，“既然如此，好吧！”兰兰又再一次把手伸了出去，水晶又再一次发出了强烈的粉红色光芒…。

附 日期XXXX：特殊的书房是存在于时空间的细缝中，并无时间的限制，与外界比起来有时过得较快有时较慢，可由使用者随意控制（在此之控制权为Fc所属）。在这里计时器只是装饰品而已。



终于离开

光龙破云之年——破雷之月——XXXX。

就在兰兰在'镜子'房间不断'重复'战斗的时候，妮可来到另一个房间'潜能'；门板上是一块用刀子刻有'Potential'字样的木板，虽不整齐但倒是颇有几分艺术的味道。在房里Fc告诉妮可，"这里同样有一个战斗者，只有两种方法可以打败它 其一为用魔法攻击，另一为耗到它精疲力尽为止。记住，一般的物理攻击是绝对无效的，好好加油吧！哦，对了，在这房里所有你以前学会的魔法都不能使用，只能用在这里面学会的，那么…""啊！等等…这样就走了？"Fc一说完话便消失在黑暗中，留下妮可一人。等到眼睛慢慢适应黑暗后，妮可看见黑暗的那方有一个人站着，瞬间它擎起长剑挥了过来，举起蓝宝石手杖来防御的妮可倍感吃力。由于对方不断主动攻击的关系，即使这个房间是不可思议的大，妮可依然被逼到了墙角，看着对方毫不留情地刺向自己，一时心急的妮可赶紧用手杖指着战斗者并念出法术… "Spirit damage"…手杖前端的蓝宝石在放出一瞬间微弱的蓝光后，一切又归于宁静…"不会吧…？"（啊…啊…啊…）妮可连话都说不出来，也被直直地劈成两半啦！当然啦，这只是个修练的场所，所以隔不了多久，妮可也带着惺忪的双眼'重生'了，"…不能多睡一会儿吗？…"这是妮可重生的第一句话。"啊…！"…铿…在镜子房间双脚早已发软且重生十一次的兰兰还是不断地战着，在前三次的一个巧合里，她不小心学会了魔法弹…，并且还发现这个称为'镜子'的敌人，如果自己在这场战斗中学会新技巧又不幸落败，那下次对方也会开始使用那个技巧。"啊…..."这场持续了好久的战斗，最后兰兰的剑还是被击飞(Disarm)，因为心急而用空手来挡对方的攻击，却意外的放出浓烈的寒气，"这…这是…'寒霜之触'(Chill touch)，好啊，刚才不断的欺负我，看我把你冻成冰棒…'Chill tou…'…啊….. (第十二次了啦…)。"（笨蛋，哪有人在攻击者面前施法的…）又被劈开的兰兰在失去意识之前，似乎听到另一个兰兰这么说着…。在第十二次重生后，兰兰决定暂时休息一下，并稍微调适一下自己的心情，毕竟被劈昏十二次的感觉也是蛮难过的！…体力完全恢复后，兰兰第十三次叫出'兰兰'后把剑插在地上并闭上双眼思考着…（不能再这样下去，我已经浪费太多的时间了，前几次为了保留体力而没有尽力攻击，反而因为她的体力不会降低而一直处于弱势。就以这次作为一个终结，用尽全力把所有学过的使出来吧！）兰兰一睁开眼马上拔起插在地上的剑往另一个她冲去"什么嘛！她也学我把剑插在地上思考。"尤如初战般，两把精力充沛的剑再度在空中交织出绚丽的火花，对方的攻击依然犀利…不相上下的战情持续十分钟后的一次攻击中，兰兰因为用盾抵挡对方的侧劈而往后弹了几公尺，着地后突然激动的大喝一声---精灵长剑瞬间产生一层白光环绕于剑上，往前冲的兰兰用尽全力往另一个她的腰际挥去，对方用钢盾挡住时发出了一道响声--'当'…钢盾被削成两半，令兰兰惊讶的，她不但没有后退，剑甚至也发出白光砍向自己，看见钢盾也挡不住的攻击朝着自己前来，兰兰索性把剑也摆成防御的姿势，她的白光划开另一面钢盾后与兰兰的白光相碰，铿…一个巨大的爆裂声，两把精灵长剑因为经不起两道白光的冲击而化为碎片，剑断裂的瞬间兰兰抽出佩在腰背的皇家匕首往她的腹部刺去，一阵难以形容的触感经过匕首传到了兰兰的手里，突然之间皇家匕首上的红色宝石发出闪光，并产生一团火焰把另一个她轰了出去。在她还未落地之前，兰兰丢下匕首并用双手聚集了'寒霜之触'…发出，一团蓝白相间的冰团包围着另一个她，并冻成一团冰块，而寒霜之触的冲力更把整块冰撞碎…，"干的好，兰兰。"冰块尚未落地另一个兰兰对她这么说（这一次她确定了是'她'在对她说话），还来不及回过神来的兰兰，即因连续的攻击及精神使用过度（皇家首）而坠人梦乡。

不知过了多久，突然有一阵阵的暖流流进兰兰的体内，似乎有什么在不断地充满着而令人感到无比舒畅，"醒了醒了，终于。"不久，慢慢睁开双眼的兰兰看见妮可正把双手放在自己的胸口并放出淡淡的金色光芒，而Fc站在一旁看着。"这是…？""嗯，这里是最初的那个书房。""你…""初级治疗术。你在'镜子'里的时候我也被一个称为'鬼'的家伙丢人另一个称为'潜能'的房间。""喂！喂！谁是鬼啊？（Fc抗议着）""在那里什么攻击都无效，所以在几次惊险时就不小心学会一些新法术喽！""那…""好了啦！有话待会再说，你体力消耗太大，我还要继续帮你恢复呢！用我刚学会的法术。""人体实验？。""没错，呵呵。"一下子，疲倦的兰兰又睡着了。

附注 剑上的白光 剑上的白光即为罡气，有些武器容易引发成气剑，但一般的廉价品却也挡不住其威力。大致上来说精灵族的罡气并不强，故能发出罡气的剑便足以加强战斗力，但普通精灵所

用的剑并没办法支撑更强大的罡气，上好的精灵剑只有精灵中的高级炼铸师或皇室炼铸师才能铸成。除此之外精灵长剑并无其它魔法附加效应。

剑及盾

光龙破云之年——破雷之月——XXXX

"快说啦，仔细告诉人家你到底是怎么离开'潜能'的嘛？""嗳呀！就是这样而已嘛。""骗人骗人，怎么可能这么简单。""真的嘛！既然对它的攻击完全无效，只好想办法避开它的攻击啦，好几次濒临死亡，但心中一直想着要撑下去，后来以为全身都是伤的我怎么能支撑这么久，原来是手上不断放出的魔法力而使体力在一点一滴地恢复呢。""嗯…好棒喔。能用恢复魔法。""还说呢，你不是也学会许多攻击法术吗？"…"呵呵…。""啊…讨厌啦！""嗯，骗人。""真的真的…我说啊…"（两个人愉快地交换着心得…）"你们两个适可而止吧…！聊得这么开心，有空的话来帮我…不，帮你们自己找些可用的武器！不要用那种无辜的眼神看我，真是。""咦？你们？妮可，你的杖也坏了吗？""嗯，我在抵挡攻击时不小心被他砍到杖前的蓝宝石，所以碎了。可是Fc你不是对这里很熟吗？""怎么可能？这里又不是我的地方。""那你怎么知道'镜子'和'潜能'这两个房间？（兰）""那当然…不知道，只是随便找个地方训练你们一番。""啊！说不定很危险啊。（兰、妮）""所以说啊，你们不是好好的站在这吗。""…好过分的说法喔。"（兰兰和妮可眼角带着讽刺说着）



"别…啊…！""Fc！""Flyeggc！"话才出口的Fc用手靠在书桌时，桌子突然往后滑，一下子失去重心的Fc掉到桌子下方的大洞穴去…"喂…找到存放武器的房间了，快下来。""…虽然他这么说…，但这深不见底的洞…。（妮）""嗯，不过他掉下去似乎没事，那我们也跳下去吧！""也只好这样了…跳…。"…碰…、"啊…"，"看吧，有软垫呢。（妮）""…啊…这不是软垫是个物体啊！（兰）""你.们.两.个.，什么软垫？什么物体？还不赶快扶我起来…""　…Fc你怎么会在下面？（妮）""嗯，你在做什么呢？"（两个人都在装傻）（Fc被气的说不出话来）"这是什么地方，好奇怪呢？""不是跟你说过这是武器库了吗。""妮可妮可，你看这把剑，我…别碰那把剑。（Fc）"兰兰握住一把全黑并插在地上的长剑同时，剑末端的黑宝石突然亮了一下，兰兰犹如虚脱状倒了下来。"看吧，叫你别乱碰的…'Endurance recover'（体力恢复）…，那是把被诅咒而称为'黑息'的剑，如果没有强大的体力或是精神力，就会像你一样全身精气在一瞬间被吸光，所以要小心不要随便乱碰。"Fc一边说着一边把恢复体力的魔法输入兰兰体内，几秒钟后兰兰又充满了精神站起来，"嗯，谢谢。""兰兰看招。"妮可突然握着一把闪着红光的剑冲过来，兰兰看着，也跑到一旁拿起另一把架在墙上的剑往妮可挥去，两人就这样练习着玩了起来，"住手，你们两个别玩了。"任凭Fc在一旁大叫着，似乎都没听到，就像玩疯了的小孩般停不下来…在一次两剑相碰的一秒后，以两人为中心发出了一面光墙，妮可那边闪出阵阵的火焰波，而兰兰这边吹出了一道道的寒气，两股极端的能量沿着光墙的方向往两边散开…。"哇…好棒的武器，对不对？Fc！"两人同时说着。"啊，Fc你还好吧？"妮可突然发现什么似的叫了出来，"咦？"看了Fc一眼的兰兰也叫出了一声，Fc如同雕像般站在那里，左边呈烧焦状，还冒着火花，右边却冻成一块冰，两眼呆滞。"啊，兰兰，我想，我们还是--用普通一点的--武器好了。""嗯，是啊。"两人低着头小声交谈着，而Fc也好像强忍着什么的坐了下来，因为他的身体不断地发抖。

约半个小时候，兰兰和妮可两人分别几乎换了全套的装备。兰兰的蓝钢嘴甲（全套装备都包含在内），纯白的护袍和披风，妮可的圣职嘴甲（嘴甲部份有双肩、胸、腕、腰、裙及靴部）。"兰兰，你这把剑好漂亮，叫什么名子？""我也不知道，看它那粉紫色的剑身觉得好喜欢就拿啦。妮可你的盾…""怎么了？""不觉得有点奇怪



吗？”“会吗？嗯。有条金色的线。”“真的，哪里？”双眼呆滞的Fc看两人装备好了便拍拍屁股站起来(…霞云剑和链盾？这家伙居然有这样的东西。)“那个盾叫链盾，在你的握柄上是不是有一个按钮？按下它整个盾就会射出…”“嘿！这样吗？”原本朝着Fc走过来的妮可等于是对着他按钮，只觉手臂一震，一道金光射向Fc，在他面前半公尺的地方发出了一声撞击后，又飞回妮可的左臂上，“你想杀了我吗？”“啊，对不…”Fc把用来挡链盾的冰壁再用魔法加工成一颗大雪球丢在妮可和兰兰的脸上，“怎么连我也…。”兰兰嘟着嘴说。“这…雪球太大了嘛！对了，兰兰，你拿那把剑要特别小心，绝对不能让它被其他的男人碰到，否则会造成不幸。”“会造成不幸？”“那把剑叫霞云剑，对男性来说有着强大的诅咒。”“什么样的诅咒？”妮可问着。“嗯…那是个古老的故事。”Fc坐下来闭上眼睛仔细思考着…。

后记一：经过一番的考虑，兰兰决定不再为武器或防具冠上英文。至于魔法，为了让朗诵时有‘咒文’的感觉，故以英文方式‘读’出。谢谢。

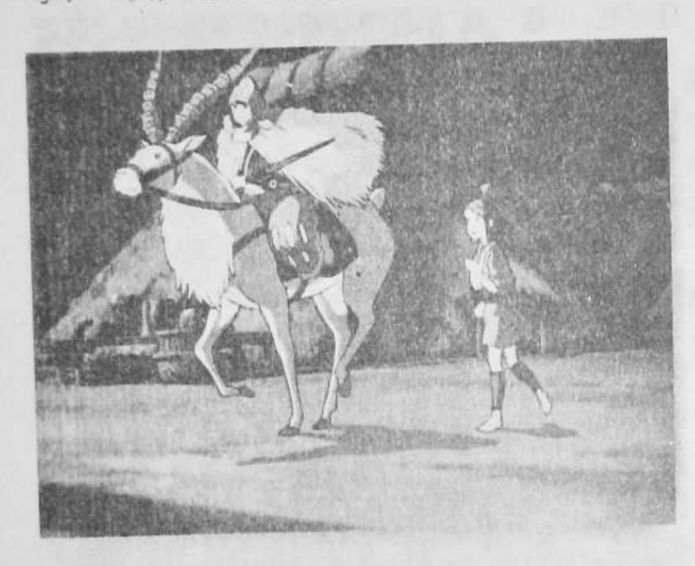
古老的故事

“凯亚特骑士，今晚带着你的部下中最强的十二人，进入正与我作战的拜里格王国，刺杀掌政的迪斯卡司国王及其主大臣。”特罗特的主教比邱利德一边看着卷轴一边说着。自半年前因一次的大失利使国王卧病在床后，一切的管理权便落入比邱利德手中，而他们与拜里格土地上的利益争执是早已存在多年的了，直到一年前比邱利德任职，事态才由边境的居民纠纷转变为国家间的争战。事实上很多人不满他的管理方式，但却因惧怕那惊人的力量，相传他曾在数秒内仅以一根手指便取走一个暴动头子的性命，而他也没做出什么对国家实际上的伤害，故没人愿意与他正面冲突。“这怎么可能，要一群骑士去执行忍者的工作，不是要我们去送死吗？难道国内都没有忍者了？这是谁的命令？”凯亚特骑士大声说着。他是特罗特王国中最强的骑士，为‘白马骑士团’的大队长，此骑士团分为十二个战斗中队，各有一名分队长及副领，他们曾创下以凯亚特为首率十二人歼灭敌方五万人军团的壮举，人们继而称他们为‘不死的十三张王牌’。“凯亚特骑士，请注意你的口气，这是国王的直接命令，喏，他的手喻在此。”凯亚特激动而发抖地看完密令，确实是国王的亲笔签名，他再也无话可说…不应该说也不想再多说什么地开始下达集合命令。“你真的不是忍者吗？呵呵…”特罗特的公主霞云从床上坐起来对从窗户爬进来的凯亚特说着，他们并非不被允许而秘密的交往，只是公主闺寝本来就是禁止男性进入，更何况是在夜晚，“才三楼而已，还好啦，小霞…我”凯亚特向她说明事情经过，“这怎么可以，太过分了，我要去找父王。”“小声、小声一点，会被发现的(凯亚特紧张地制止孩子般激动的小霞，这是小霞只有在凯亚特面前才会表现的另一面)。没用的，我在想这根本是比邱利德搞的鬼，国王跟本不知道。”“那你还要去。”小霞嘟着嘴说“没办法，他握有掌政大权，如果他的目的是称王，我怕在我出事之后你会遭他的毒手。”“别担心我，会有人保护我的…我不要你走…我…我…”凯亚特深深的吻了小霞阻止她继续说下去，“我走了。”遂即跃下窗口，留下独自坐在床上哭泣的霞云。“各位，我们都很清楚这个命令的本质，也知道下令者一心要置我们于死地，但我们却无法对他出手，一点办法也没有。如果有想走的，我不会阻止你，没有的话，就开始咱们的死亡之旅吧！”一行十三人，在皎洁的月光下无声无息前进着，似乎对未来充满了无助和彷徨。

半个月后，预料中的坏消息传到了特罗特，特遣队的十二人全数被暗杀，出乎意料的，领队的凯亚特却看上迪斯卡司的公主，而拜降于她，甚至在那儿成为另一骑士团团长，训练起敌人的军队来。“啊…来人啊，公主…公主她”声音由公主小霞的近侍所传来，公主自杀了，她静静地躺在床上，伸出的左手轻轻地依靠在一把插于地上的剑上，鲜血缓缓地由细小的伤口流出，但却像是被剑吸收一样，一滴也没流到地上。“不要接近她，卫兵，禁止任何人出入。”突然间一道风从窗口吹了进来，就在大家一失神的刹那，插在地上的剑被抽走，而小霞的血也不再流了。“小心，这里有忍者。”侍卫长咆哮着，只是他还不知道，人早已离开了。隔日的报告里，就在小霞被发现的同时，二公主艾丽莎也同时失踪了。“嗯…原本以为只是传闻，没想到竟是真的，我得多加防范才行了。”主教比邱利德一个人在书房中说着。

月夜风高的屋檐上，一个忍者打扮的人轻轻地走着，似乎在找寻着什么。突然间他的目光被吸引在一个明亮的窗户上，他知道他要找的东西就在那里…。无声无息地，忍者已经从窗户进了房间…“谁？是艾丽莎吗？”“…我没想到敏锐的你也有怀疑的时候。你应该知道我是来替姐姐报仇的。”“快走，你已经中陷阱

了…”“少废话、我要用这把姐姐自杀的剑来结束你…”“什么？小霞她…”“嗤”…剑已深深的刺人凯亚特的右胸…突然间、原本光亮华丽的书房，在一转眼的刹那居然变成了灰暗的监牢、衣冠笔挺的凯亚特也变成了双目失明并残废的阶下囚。“这…这…到底是怎么回事？”“快快走、来不及解释了、小艾，我绝对没有背



叛特罗特及小霞，这一切都是比邱利德搞的鬼，快…”“嘭”一声巨响，监牢守卫已经进来了…只见凯亚特大喊“剑啊，带我到霞云那儿吧！…天地爆裂…！”凯亚特在狂啸一声后，使出他的成名技之一的无剑招式，那是以本身发出强大的剑气来摧毁距本身三尺内的敌人的爆裂气压，以生命为能量的他，甚至把范围增加到方圆八尺。招式刚发出时，小艾早已被强大的气团吹出监牢（撞破墙壁出去的），那是凯亚特用来保护她避免被强劲的爆风击中而特别发出的一个气团，身为忍者的她在空中翻了几圈后即逃离了拜里格，而凯亚特因用残弱的身躯发出强大的招式，不堪负荷的身子在化为光粒后，消失于直冲云霄的气柱中…、这一天，无论是特罗特还是拜里格的居民，都看到了这道在黑夜中照亮天际的光柱，以及光柱散去后所飘下来的闪光，尤如萤火虫一般…。

一片死寂的长廊传来咯、咯、咯、咯的脚步声，比邱利德正缓慢地走着，直到经过艾丽莎的下方时，小艾突然静悄悄地从天花板落了下来，微弱的风使比邱利德起了反射性的警觉，但那已经是在小艾致命背刺之后的事，能当上主教者自然不是泛泛之辈，比邱利德在受到背刺时转身避开致命的要害后，在超近距离内立即发出一记强劲的魔法‘Flame strike’（烈焰狂风）。强大的暴风混杂着高热的火焰向小艾袭来，毕竟是冷静忍者的她往后翻了几圈后跃上后窗再跳回天花板上，待狂暴的火焰散去后又缓缓地降落到地上。“托你的福，又让我学到一件事，原来一般人认为忍者的防御力极高，原来你们是靠迅速的移动避开致命的攻击啊。”主教先开口讲了话。“你这个骗子，今天我要为姐姐及姐夫报仇。”“呸…，一天到晚把杀人啊、报仇啊放在嘴边，这可和你的身份不搭调喔！二公主。”“杀！”小艾忿怒的冲了过去，而主教却以闪避为主诵起了古老的咒语…或许是比邱利德原本就作贼心虚，在小艾的第一击时她就发现主教的身上环绕着一些等级极高（虽然同样是防御魔法，但等级越高防御力越强）的防护咒文，尤其是‘圣光之术’使她的攻击效果大打折扣（如果姐姐在，她一定会帮我施放‘仙女之焰’一类的法术吧！）面对低效率的攻击小艾在心里嘀咕着。纵使有强大的魔法防范，面对小艾的全力攻击，比邱利德也成了满身是血的状态。突然间，他突然大声念出她听得懂的咒语…“地.裂.击之震”…战士的直觉告诉小艾这是一个‘地震术’的衍生咒文，但咒文的快速远超过她的反应，由主教比划着咒文的双手所发出的第一波震击使小艾失去了重心，差点跌倒在地。还没回过神来，数十片尤如利刃般锋利的石板已由地面射出，虽然重心不稳但仍然尽力抵挡并击碎了数片石刀，然而魔法却似乎永无止境般射出石板，并在小艾身上划出数十道的伤痕，顿时小艾原本紫色的忍风护衣（忍者专用护具）被染上了一大片鲜血而成了绚丽的红色。“哈哈哈哈，不要逞强了，艾丽莎公主。你不擅魔法又单独一个人是对付不了我的。但是能把我伤到这样也是蛮不简单的，可是…‘Life steal’（生命之岚）…”五道刺眼的银光由主教高举过头的双手发出，穿过小艾后转变成为发亮的红光并回到主教的身上，突然间她的伤口更加恶化，不断渗出血来 被五道光包围的主教看起来尤如红色的茧一般，数秒后所有的光都吸收返回主教身体，令小艾惊讶的是，比邱利德的伤口不但消失了，甚至连衣服上的血泽也不见了。忍者的感觉一向敏锐，小艾知道这次的复仇已经失败，便从胸中取出一枚手掌大的银球并砸在地上，在强烈的光中小艾说“还没有结束，不会这样就结束的。我一定会回来的。”走廊逐渐暗了下来，只剩主教一人站在那儿“这丫头，居然放出那么大的火弹，真不知道她到底是要逃走还是要把我的走廊炸掉，真是的。”比邱利德很清楚一个忍者如果要逃走，即使她负伤再重，一般人也是很难找到的。“去，把她给我带回来。”“…”“…有话就说吧！”“…”“…不愿意？…嗯？已经走了啊！呼…这是什么警卫系统，发生这么大的战斗，居然到现在连一个守卫



也没看到！？”“嘭.轰.轰.嘭…”突如其来的四声巨响阻止了小艾的去路，“连你也来追杀我？”“对不起，我…”“还有理由？你明明知道比邱利德做的好事，害死我姐姐和姐夫，那天晚上你还说支持我要帮我报仇，这里到底…到底发生了什么事？”“…”“算了，你不说就算了。…华雷弹。”小艾已经不打算逃，她宁可死在这个男人的手里。数十颗爆弹在那男人原来的位置炸了一个大坑洞…“我知道你在上面…忍光烈气…”小艾向空中发出一股强大的气团，但却完全穿过了他，“住手，不要再出力了，你受了重伤，连你最自豪的‘忍光烈气’也变得如此的虚弱，再这样下去你会死的。”“住口，不要你管…忍光烈气…”一团比刚才更弱的气团又发出，随即是小艾的倒下，“喂，醒醒，醒醒啊，小艾…你不会这样就死的。”“…告诉我…莱斯这里到…到底发生…了…什么事…”“我…我…”“算了，你还是不愿意说…对你来说…我又算得了什么呢？…如果你愿意…替我…报…仇…”“小，小艾……对不起，我真的…我真的对不起你。…有些事我还是不能说，但是我一定会为你报仇的。现在，让我送你走吧…用你最喜欢的…蒲公英，忍光烈气阵圆碎…”类似天地爆烈的气柱及蒲公英包围着两人，待气团散去后只留下莱斯一人独自站着。“比邱利德”莱斯怒吼着。“之后呢？（兰）”“传说的故事只到这里，接下来就…好像没人传说的样子。”“那剑的诅咒和特罗特这个国家呢？（妮）”“剑被诅咒的原因我还在调查，而那个国家后来好像被消灭了，现在好像…不知道，总之我现在正在调查这一切，只是没想到那把关键的剑会出现在这里就是。”“…那你拿去好了。”兰兰把剑伸向FC…“啊！拿开一点啊，我不是说过它有很强的抗男性(抗拒男性的特性)吗？你想杀了我啊？”“啊，哈哈，抱歉…”兰兰不好意思地吐了一下舌头。“那，那，这面盾也有传说吗？（妮）”“…有啊，据说三百年前有一位独臂 的武士，他为了找寻一种既能攻又能守的武器，而去找一个当时最利害的工匠打造，那个工匠花了三天三夜设计后即做了这个武器。”“…（兰）”“…（妮）”“…（FC）”“…然后呢？（妮）”“没啦，”“就…就这样？”“嗯，没办法啊。”“你说没办法是什么意思？”“我就只能掰出这样子啦。”“掰？你耍我，可恶，兰兰，剑、那把剑借我。”“不要，住手啊…”兰兰看着他们不知道该说什么而发呆着 妮可手拿着霞云剑在FC头上挥舞着；FC用力逃跑着…“啊…呜…...”风之大路的远处传来了FC的阵阵惨叫声。呵呵…

肯达拉

“那么，我们就在此告别了。”兰兰站在F.C所划出的时空门前向F.C说着 “你真的不跟我们一起来吗？（妮）”“嗯，那是你们的冒险。而且我还有事要做，我要找出特罗特帝国没落的原因呢。”“你好像很失望喔！”“哪有，我哪有！”妮可对F.C的话抗议着，“对了…Enchant weapon（武器增强术）…这可以使你的武器更加有破坏力。”F.C指着环绕在链盾上的蓝光说，“那我呢？”“你的没办法，那剑上已经有了特殊的力量，会与其它的增强术相冲 如果硬要加入魔法力量的话，是会变得更强，只是武器在十二小时之内就会报销，被魔力烧掉。”“我们还能再见面吗？”兰兰问，“放心吧！大部分的时间我都会在一个叫‘冥驾城’的地方，快走吧！”“嗯！拜拜。”“走啦。”两人相继道别后消失在光门内。

光龙破云之年，感之月，圣灵三日

眼前的强光逐渐变暗，光门消失在两人背后。“这是哪里呢？”“嗯？‘肯达拉’城啊！”“你怎么知道？”“啊～呵呵，上面写着。”妮可笑了几声后一脸正经地表情指着头上写着“KTULA”的大石板说。“奇怪，这么大的城怎么一个人也没有？”两人进城后说着…“啊！老伯，这里为什么一个人都没有？”妮可跑到一个背着一些行李好像要搬家的老人问道，“这个城已经不行了，老鼠带来传染病，毒蜘蛛、蚊子到处横行，大部分人都搬走了。”“国王就没有对策吗？”“等死呢！”望着老人急忙离去的背影兰兰提出晋见国王的提议。“站住！国王是不会见你们的，快离开。”把两人挡在门外的守卫说。“你怎

么知道，连通报都没有就如此肯定，我…”“拜托你，请你让我们进去见见国王好吗？”“我…还是很对不起，这是命令，法师禁止任何人会见国王。”守卫对于兰兰的恳求软了心，或许是因为她出生于宫庭故对礼仪方面比较自然，“法师的命令？那国王自己没办法作主吗？（妮）”“嗯，根本无法违抗。你们快走吧！总之我不能让你们进去就是了。”离开西南门后，妮可和兰兰分别问了其他三个守门警卫也都得到同样的答案。失望之际，妮可突然被拉入小巷中…“啊～～可恶，Spirit damage…”“哇～～住手啊。”“妮可，你还好吧？”“没事，可恶的色狼。”“我不是色狼啊，我叫维夫（Waif），看你们好像打算入城，所以想告诉你们方法，顺便赚点零钱啦！”“你知道如何进城？请告诉我们好吗？”“可以啊，不过你们要陪我玩一个游戏1～7，猜我心中的数字，一次20美索，每猜错三次我就换另一个数字…如何？”“简单，看我的…1？”“错！”“…5？”“错”板“…4？”“错，60美索。”“妮可，让我来好了。”“等等，等等…2？”“错”“…7？”“错”“那…3？”“错，120美索。”（十分钟后）…“妮～可～，还是让我来吧！你已经输了约2000美索咧！”“他..他..他耍诈啦！”“明知他可能耍诈，你还能被他骗2000，你也真不简单呀，让我来猜吧！”“呜～～..”“嗯…嗯…7？”“…”“7！”“…”“7啦！”“小声一点啦，我又不是聋子。”“对吧！”“嗯。”“好了，快告诉我进去的方法吧。”“方法，我也不知道…啊～～啊～.放手啊！”“你这家伙，居然敢骗我”妮可掐着维夫的脖子说，“我…我…只知道…你们可以去…找警卫长…试试看嘛！”“对喔，怎么没想到。妮可，我们快走。”“这…这家伙…”“别管他了啦。”……“喂～～，我的2160美索…，倒霉，遇到了土匪，算了算了。”“你们想要见国王？不可能的啦，你应该知道城里的野蚊子和蜘蛛吧！那些是进入城内被发现而被王师下诅咒变的，如此我怎么能让你们进去呢？”“这里是一千美索！”（妮可！）兰兰对妮可的行为不解而叫住她（放心啦，看着。）“我是很想让你们进去啦！只是…里面实在太危险了…”“三千美索！”妮可又把价钱提高，“嗯…这实在有点为难耶。被逮到的话是会掉头的啊，小姑娘们！”“五千美索，这是最多了。如果不行的话我们再想别的方法好了。”“这样啊…”“兰兰，我们走吧..！”“等等，等等…我说就是了嘛，何必火气这么大呢，小丫头。对了，你们是…”“…我是‘菲尔亚伦斯’的公主---迪琳斯娜．梅兰妮，她是我的伙伴---爱葛莉斯．芙琳妮。”“原来是贵国公主，失敬失敬，老啦、有眼不识泰山喽！请问斐米齐王子还好吧！”“…….嗯！”“那就好，好吧！既然你们坚持要进入…去找东南城门的守卫，告诉他是我要你们去的。自己小心点。”“谢谢你，老伯。（妮、兰）”“那么五千美索我就收下啦，呵呵呵…”……（东南城门）“嗯…你们要进城，对于王师的诅咒…你们可以在城墙外找到蟋蜴人的眼珠，拿六颗来，我帮你们打造护身符去。”“用眼珠作护身符？”“没错，是家传的古老秘方，但是很有用！”

你这家伙

经过守卫的协助，两人顺利进入城内。出乎意料，城内迷漫着一股霉味，毫无生气，连大臣看到她们也不想讲任何话，一片死寂…“兰兰，走！我们直接找国王去。”接受了妮可的建议后，即往大厅的另一端出发，走了一段路后…“兰…兰…兰兰…你…你的背后…有蜘…蜘蛛…。”一个十几公分大的黑蜘蛛由天花板降下来，落在兰兰的手背上“你是说这个吗？”“你…能能…不能不…要玩…它啊！”“喔～～，好可怕蜘蛛啊！”“对啦…”就在妮可话还没讲完时，一道笔直的光束划破寂静飞向兰兰，把手背上的蜘蛛削为两半，绿色的血滴到地上后发出一阵浓烈的刺鼻味…“你在搞什么！那种蜘蛛也能玩，你不知道那种脚上有橘色环带的‘沙疾蜘蛛’有剧毒吗？只要被咬一口是活不过一天的，如果被其血溅到，十天内不解毒也会死的…”听到这里兰兰已经快吓昏了，“…蜘…蜘蛛…。”妮可也被同时落下的蜘蛛包围而软了脚…“…光之箭…”他迅速聚集了一个发光带刺的魔法球…往空中一划，近十支光箭由拉长的光带中射向蜘蛛，将其在空中直接汽化掉…。“喂！醒醒啊！喂…。”“呜～..（妮可和兰兰慢慢张开眼）”“蜘蛛呢？”“暂时解决了…太没用了吧！只是蜘蛛而已就吓成这样。”“要你管，我就是怕蜘蛛不行啊。你是谁？”“问人家名字前要先说自己的名字才算礼貌。”“你，你这个家伙…兰兰，你笑什么？”看到咬牙切齿的妮可，兰兰突然掩嘴笑了起来“没有啊，你还记不记得你也对F.C说过同样的话呢？呵呵..”“兰兰，你还笑…我叫芙琳妮，牧师 她是梅兰妮，魔法剑士。”“我，奖金猎人魔法师－－可伦．飞。”“好强的魔法！谢…谢谢。（兰）”“奖金猎人？你？别开完笑了，像你这样也能当奖金猎人，那不是天下太平了。”妮可摇摇头说“蜘蛛！要不要试试看！”“啊－－”飞突然拿起



一只蜘蛛来，把妮可吓得尖叫"我…我要杀了你～～"躲在兰兰背后的妮可说着。"…（笑）。对了，这是哪里？你们怎么会在这儿？""你说这是哪里？你是怎么来的？这里是肯达拉城的宫庭内啊。"可伦.飞从背包拿出一把古老的魔杖，"我读了上面的刻字后，便被一股强大的力量吸入光中，之后就出现在这儿了。""借我看一下…"（看）…，"妮可，你看一下，知道这是什么吗？"从可伦那接过魔杖的兰兰看了一下后又传给了妮可"知道啊。""什么？"这是'随机传送术'的法杖。""你怎么知道。""你看…随～机～传～送～术～很明显刻在上面吗，只剩一次而已。你会使用古老的咒文，却看不懂手杖上的刻字吗？""那是不同的两种文字，魔法物品上的刻文传说是被称为'摩玲亚'的女神所创，而古咒文的则是'凡玲亚'所作，由于名子相近，常常被误认。我没有学过魔法物品的文字啊。""扯一大堆反正你就是不会嘛！""你这臭丫头！（飞）""对不对，兰兰？兰兰？""不要管我！反正我古文就是不好嘛…！"兰兰蹲在地上用手指戳着地板说。"你们现在要做什么？""皇宫大臣好像不想和我们交谈，我们打算直接去找皇后，你要一起来吗？""…好吧！反正我也想知道这里发生了什么事。""走了啦，兰兰！别像小孩子一样闹别扭啊。"妮可拖着兰兰边走边和可伦交谈，叙述她们在这的原因。一路上解决三十几只令人讨厌的虫子后，"我是绝对不碰蜘蛛的！（妮）"，终于来到皇后的寝宫，进入后只见皇后憔悴地坐在床边，对于她们的来到似乎没有特别的惊讶，只是静静的看着。表明来意后得知，约在二百年前有一高僧为了得到此国的镇国宝剑－－肯达拉而发动战争，所幸的是，战争很快地被压制下来，但是法僧强大的魔力使他的尸首难以摧毁，后来由一位来自'冥驽城'的贤者以圣布包裹制成木乃伊后封印于本国的地下石室里。如今年代久远，圣布上的封文逐渐消散，加上三个月前来的邪恶巫师助力，终于使其复活，虽然法力没有从前强，但其失去理智的好杀本性却使得无人能靠近，并招来许多毒虫，也因此肯达拉城才会变得如此荒废。"那个法师到底…啊～～，头好痛～这是什么声音～（妮）""啊～是…是它，每次它一发狂吼叫，声音..就..很大！""这家伙在哪儿？（飞）""由警卫室北方的密道下去，但是入口已经被封住了！（后）"

后记一：奖金猎人（Money Hunter）：为别人完成某件事来赚取奖金，或是带路、或是取物甚至杀人。

后记二：古咒文及魔法物品刻文属于两种不同系之古文，均须经过学习后才会使用，此为'照着字拼出读音也能发出其能力'。

木乃伊

三人到了警卫室内发现，北方墙壁被石砖封住，其上更有封条'入内者死'的字样。"怎么办？（兰）""开玩笑，别小看人啊…'Shocking grasp'（冲击波）…"可伦将双手贴于石墙上使出魔法，顿时石墙如发生小地震般的震成碎片，进入之后很快就找到古棺及木乃伊，"你们看，它胸前有条项链，那是用克南水晶做成的'生命项链'呢。（兰）""那么说只要破坏项链就等于杀死它吧板！"没错。好，梅兰妮，你做主力攻击，我及芙琳妮用魔法掩护你，快上。""咿？它好像很强呢！""放心吧，失去理智的猛兽只是一只废物。""…是吗？（妮）""你怀疑啊？（飞）""…Faerie fire（仙女之火）…攻击，趁它被光芒包围时。"可伦放出的粉红色光芒绕在木乃伊的身上，使它的视力及反应都变慢，因而导致防御力降低。兰兰马上跳到木乃伊面前用力砍了三剑，在它胸前造成了一个三角形的伤痕，每一刀都深及十公分，但是从刀缝看进去也只是一层层无尽的鳞甲环绕着…令人怀疑这包围木乃伊的皮到底有多厚？"补你一脚…啊！"面对木乃伊缓慢的动作，兰兰砍了三剑后还意尤未尽地踹了它一腿。出乎意料，木乃伊不但没有退后，反而令兰兰有踢到墙壁的感觉而退了几步。就在那一瞬间木乃伊突然从双手发出十条裹布射向兰兰，"小心！兰兰！"守在一旁的妮可立刻发出链盾…铿～铿～铿～…一道金光划过，可伦一听声音不对，马上又发出三颗魔导弹击向布带。不幸的是，十条中有四条被妮可的链盾切段，三条被魔导弹烧毁，其余的两条被兰兰的蓝钢盾挡下，最后一条在兰兰的腿上割了一道伤口，鲜血不断地流出。"兰兰你怎么样，没事吧！""怎么可能没事，好痛呢。"兰兰皱着眉头说，试着站起来…碰～又跌了下来。"兰？""…呜，头..好晕，好想…睡…"可伦一个箭步跳过来，掀开兰兰的护裙，"呜…飞…色狼…（兰）""你能不能帮我堵住她的嘴！嗯…果然，已经中毒了。"中毒？（妮）"伤口附近都溃烂了。裹布常年包着尸体，产生了毒性，你会解毒咒吗？""不是很熟，要一段时间蓄积魔法，还要比划魔…""会就好，快点，我来引开它。"话一说完飞即拿起残雷杖向木乃伊挥过去，而妮可则把兰兰拖

到墙角诵起解毒术咒文。残雷杖打在木乃伊身上似乎没有明显的效果，眼见可伦被逼到了墙边，他举起食指向天“…Lightning bolt（宙斯之雷）…？？？手麻麻的？”“你在干什么？在地下室哪来的‘空雷’（由空气中召唤的雷击）啊？”一个不注意，可伦被木乃伊一个大脚踢中肚子而飞撞到另一面墙，就在它奔跑过来准备给予致命打击时，突然在滚到两人间的火炬前停了下来。“哦，这家伙怕火？好啊！（捡起火把）来啊，来啊，你咬我啊！”我的天啊，这家伙居然逗起木乃伊来了？“喂！别玩啦，快把它解决掉啊！”可伦对着木乃伊挥了几次火炬，把它反逼到另一个角落…火种从握把上掉下来…熄灭…，可伦指着木乃伊边退后边说“不要以为没有火把我就对付不了你…救我啊～～”转身快跑。就在快被抓到时，一道白光劈在两人之间，“你还好吧！”兰兰笑着对可伦说，“哦！你醒了啊，我知道怎么对付它了，你挡住它，我要聚法。”可伦的右手发起光来转变为火焰包着手，兰兰则不断对它攻击分散它的注意力。“我怎么觉得它好像一直想攻击你呢？你是不是对它做了什么？”“…不要在意这种小问题啦，另一个呢？”“妮可在那儿休息着。”“让开…‘Burning hands’（灼热之掌）…”飞运起熊熊燃烧的右手劈向木乃伊，在一眨眼的时间里，数十拳结结实实地打在它身上。原本就十分干燥的布带一遇上火即刻燃烧起来…，整个地下室被照得通明…就在火焰渐渐消失时，“快，把它的‘生命项链’砍断”，兰兰再次冲到木乃伊面前用力一刺，项链应声而碎，同时由布带中不断冒出黑色的气体来。“快走，快离开这里。”可伦大喊着，将妮可扛起来和兰兰跑出地下室。“…寒霜之触…”，“你在做什么？（妮）”“把洞口封起来，以免毒气漏出。”冰沿着刚刚震碎的墙逐渐往中间冻结，最后形成一道厚重的冰壁，而入口即被厚厚的冰封住，“搞定！（飞）”。

后记一：雷系法术基础（空雷）：宙斯之雷（Lightning bolt），由大气及天空之雷精共同召唤出之雷击。需消耗魔法力及少许体力；中级（地雷）：磁雷球（Magnetism thunder－－第一篇），由大地精气召唤而出，破坏力为空雷的数倍，消耗相当的魔力及体力；高阶（幻雷）：－－未命名－－，以高度精神力及生命所唤出之雷，破坏力视使用者的精神力而定，消耗若干之精神（体力）及少量魔法力。

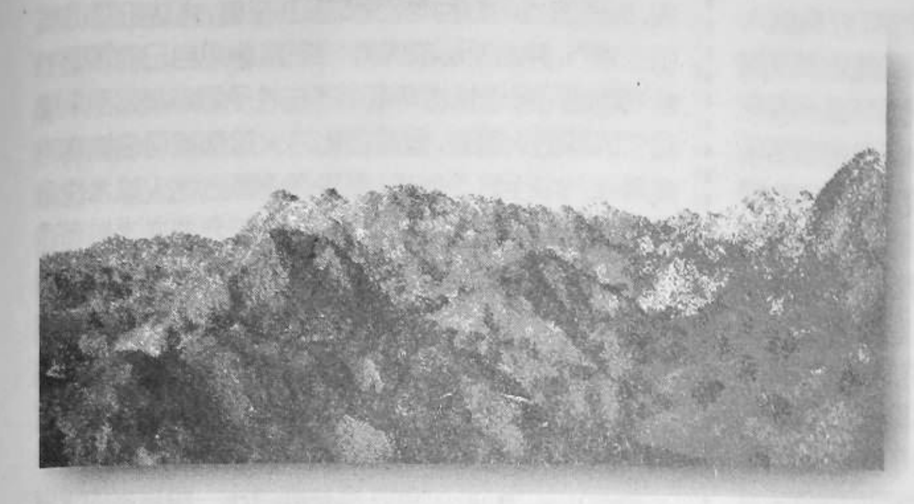
巨魔村光龙破云之年－－惑之月－－圣灵四日

“感谢你们，伟大的勇者们。我现在就带领你们前去晋见国王。请随我来，请这边。”皇后愉快地对他们说着，不一会儿已经到了国王的宫寝前，进入其内。“勇者们，感谢你帮我肯达拉王国解除危机，事实上，如果我能下床我真想亲自感谢你们…”“啊，不、不用了，国王圣体欠安，还是在床上休养较好，我们不会介意的。（兰）”“谢谢你们，嗨～～其实正在城北方作乱的法师马多思特是五个月前我请来的”“咦？（三人）”那时前法师去世不久，他正好出现在我面前，为了有人继承法师之位，我即任用了他…，没想到才仅仅五个月便把肯达拉



弄成这样…我…”嘭～嘭～几声巨响打断国王的话。“报…报告国王，马多思特来袭…在南大门，已攻进来了。（守卫）”“一共有多少人？（国王）”“报告，仅他一人！”“增援军还没到吗？”“是的，还要二天才到。”“…梅兰妮，我们走吧！”“你愿意帮助我们吗？（王）”“别忘了我是会回来收取费用的，走吧！”三人还未走到门口，兰兰突然坐在地上，“你怎么了？（飞）”“嗯？不知道，双脚忽然发麻，走不动。”仔细一看，兰兰的双腿变得惨白而毫无血色，“芙琳妮，你不是有帮她解毒吗？”“呃…是啊，可是…因为才刚学会，只能做到暂时阻止毒性发作而已嘛…。”“呼～～算了，梅兰妮你不要去了，国王，她就交给你们…帮她治疗吧！”可伦吐了口大气后说，“我知道了，御医…（交代事项）。”一下子即有几个侍女来把兰兰扶到另一个房间去。城门口马多思特正在努力进行破坏，“你们这些杂碎听清楚了，三天内给我搬出肯达拉，不然的话我就把这里夷为平地。…嗯？小妹妹们，害怕吗？没关系，我现在就杀了你们，一点都不会痛的，哈～哈～哈～哈～去死吧‘Fireball’…”就在妮可两人赶到的同时，法师发出一颗巨大的火球击向蜷缩在角落的三个小女孩，妮可





连想都没想就飞身扑到三人身上，企图用自己挡住火球术的攻击…“笨蛋，你在作什么…快闪开啊…”可伦一边大喊，一边跑到火球与四人之间，“‘Magic missile’…”三发光球飞撞向火球，但丝毫无用的被撞开，火球依然对准了他们飞来…(完蛋了吗？？？有了，试试看…。)可伦心中快速的思考着…轰～～轰～～高热的火焰在他们的四周尤如百花盛开般的燃烧起来…火焰散开后…“哈哈哈～～小猫小狗也想挡住我的魔法？连骨头都烧成灰吧！今天就到此为止。记住，三天后我将来接收肯达拉，不走的就洗好脖子等我来砍吧…。”说完后化为一道光往北方离去…。“就是以上这样。”守卫报告着。“这么说他们被杀了吗？”“可…能是吧！”城内又再度蒙上了一层阴影。“啊，好痛！”闭着眼睛感到几阵光亮闪过后，妮可突然头被敲了一下，睁开眼睛看见可伦站在旁边，“你为什么打我，好痛呢。”“你还知道痛啊，居然为了保护别人连自己的命都不要了。”“…对了，她们呢？她们在哪儿？我们又怎么会在这？”“不要一下子问我这么多困难的问题，那一瞬间我抽出魔杖使用了随机传送术的魔法，魔杖一下子爆裂成碎片，我想，我们可能被送到另一个地方了吧！可能！至于我们在哪儿，我也不知道。”“这里是‘巨魔村’，入侵者。”浓雾中出现几道黑影用枪指着他们，被带进雾中去。进了一栋有点像祭殿的房子，有个老人坐在火堆后方，似乎正等着他们的来到“坐吧，…上茶。”老人下令道。两人坐下后妮可问“你好像早知道我们要来？”“没错，神赐与我的预知力知道你们会来。让我在这等你们，请你帮我做件事。”“什么事？(妮)”“帮我们拿回被窃的圣物‘力量之光’。它就在你们的敌人——马多思特身上。”“为什么你们不自己去向他要？”“我们村子从来不和外界打交道，尤其近年来许多人类及魔族屡次进犯我村，就是为了我们的秘宝。所以我们不想和外界人扯上关系。”“可以啊，只要价钱合理，什么都好说。”“臭小子，你搞清楚，刚才不杀你就是给你最好的价钱了。”一个村民说，“搞不清楚的是你吧！我大可把你们全部打倒后再离开，即使没法全数干掉，你们村长可正坐在我前面啊。”…村民低头讨论着。“我不会让你们白干的，把那两个拿出来(片刻)…这是我们的收藏品中的两个：‘火焰手套’及‘疾风手套’。火焰手套可以使火焰系法术威力增加，但对冰系法术无影响，疾风手套可以大幅增加反应速度及精神力。除此之外，两者皆有很高的防御力，这样可以吗？”“不错嘛！早说不就好了。马多思特曾说三天后要进军肯达拉，我们就在这训练一、两天再回去吧！可以吗？”可伦很高兴地接下礼物后提出请求。“嗯！就留你们几天吧！”

光龙破云之年——惑之月——圣灵六日肯达拉城

“斐米齐公主还是一样不吃不喝吗？(王)”“是的，三餐一样没动，每次进入时她只是静静地坐在床上望着窗外。”“嗯，再过一天马多思特就要来了…”“公主，希望你打起精神来，呃…我不知道怎么安慰你，但是人死是不能再回来的，我国没有会用复生术的神官，而且他们…他们连尸体都没留下…，我…”，“小梅(侍女)，我知道，只是毕竟曾是朋友，人走了，当然会难过…”“喂～喂～谁走了会难过啊，我只是暂时离开而已喔！”妮可突然从打开窗户的可伦头上踩进来说着。“喂！你这臭丫头，居然敢踩我…”“妮可…”兰兰几乎要哭出来，“突然觉得自己好没有存在感啊！(飞)”“对不起，可是..可是..(兰)”“好家伙，明天就给他(马多思特)好看。”可伦兴奋地讲。

后记一：大约二个月前看到报纸上一篇有关世上最贵之钻石拍卖会，其中最有价值的五颗钻石分别为白钻、黄钻、粉红、淡绿及水蓝 不依价值排列)。之后不久，这五颗钻石的故事就会出现。

五圣石传说

黄钻光龙破云之年——惑岚之月——圣灵七日

“报告国王，二王子支援军到达。”“好，立刻编人正规军中。”“启禀国王，法师马多思特率领魔法师及战士共五百多人从城北攻来…请国王下令。”“嗯…传令下去，此为总动员战，由第一骑士队长修鲁德带领手下骑兵二十人及所有肯达拉现有居民在南大城门作防御战 第三骑士队及第四魔法战队带领其手下防御东门第二剑士队和第五魔战队防御西门。最后三王子塔洛飞带领皇家骑士团、剑士团、魔法战士团共同防御北门。…勇者们，希望你们能加人我军阵容，帮我除掉此一大敌。”“好的，那…”兰兰的话被飞打断“我们可以协助你，但不受任何人领导，为了避免干扰正规军作战，我们以自由形动的方式展开攻击。”经过协调后三个人即以此种方式加人了战局。加人战局的兰兰等三人因为飞的阻止而未马上加人作战，他们来到马多思特的面前。对方看到他们似乎很惊讶“你…你是谁？”他指着兰兰问“我？斐米齐.兰。”“你的名字太简短了吧！（妮）”“没关系，没关系。（笑）”“你、你是斐米齐.麟亚的妹妹，你没有死…。”“你认识我哥哥？他、他在哪儿？告诉我！还有，你到底是谁？”“呼…也好，我就在这儿杀了你，也算大功一件。你哥呢，他正在我‘菹黑堡’内呢！”“什么？”“嘿…那个讨厌的家伙一进来就成为魔王军内的第二圣子－－主教，只不过比较早会使用圣石力而已的小子，真不懂为何法王这么器重他，还把我从第四位退到第五位－－‘兵棋’的位置。”就在双方人马打得不可开交之时，他们由对话中获知，魔王军中以‘国王’为最高统领，其下有皇后、主教、骑士、城堡及兵棋各一人，领有一支军队，如面前的即是其中位于最下层的兵棋 而他们五人各有一颗圣石，可发出不可思议的力量…。由于这场战斗对肯达拉来说是殊死战，一旦战败即会亡国，故其战斗之惨烈可见一斑。以西门来讲，双方一接触，两方的魔法师便卯足了劲放出强力的攻击咒文，顿时爆炸声大作…火光及飞石在空中交织着，无数的尸体在空中飞舞 大地的震动甚至传到了东门…待扬尘散开后，两军第一战队在先前爆炸的地面坑内展开狂暴的攻击，肯达拉军的第一操剑士人数虽不多，但强大的无名剑法（Unknow）一轮杀过，三轮主剑攻击再加上三发威力十足的火球砸在残存者（受无名剑法攻击未毙命者）的身上大大降低了其存活率。其余的如火焰斩和雷光斩过后皆留下大量烧焦的肢体 在剑士精疲力尽之余，由几个法师联合施出的狂岚术（Whirlwind）通过敌军阵地，原本白色的旋风更因强劲的风刃将对方的血肉变成了红色的旋转气柱…。人在危急时的力量总是特别大，纵使敌人的数目是自己的二、三倍，肯达拉军仍重创了对方，并渐渐形成优势…终于，眼见自己的军团不断溃败的马多思特也渐渐耐不住性子忽然举起手来聚起了阵阵的火焰波，但却在化为火球前被可伦快速的魔导弹击中手臂而散去（魔导弹的蓄法比火球术快得多）“你这小子…”“那天领教了，今天我要连本带利还给你。”“哦，那得看看你有没有这份能耐，不过这之前我可要先处分两个叛徒…极光魔导弹…”一条光束穿过众人，从后方传来一声惨叫，“老伯…”，兰兰首先发现当初的警卫长老伯胸口被贯穿了一个洞…“还有你，既然你喜欢使用古秘术，我就让你试试这招…ε ζ . ψ ν ξ ~ η φ . ο ϕ…”就在魔法师念出一段奇怪的咒语后，曾经帮助过兰兰她们的警卫全身肌肉开始暴涨，最后变成--头只知杀戮的野兽“你、你在做什么？”“不是说过了吗？处理叛徒啊！”“你居然…居然害死老伯…饶不了你”，兰兰飞快地拔出了霞云剑，但就在兰兰移动的同时对方也聚集了光球后立刻射出六、七发强劲的魔导弹，被其中两发击中的兰兰却毫不停滞的继续往马多思特前去，这时可伦双手一摊，三道发亮的粉红色光带立即飘出包围着他，仙女之带的魔力没有阻碍他很久，不一会光芒就像破碎的丝带般散去，但这短暂的时间内对方的胸前背后已经各多出了两道剑痕，虽然马多思特持续施展‘护甲术’来减低伤害力，用‘魔法护盾术’挡下了可伦大部分的魔导弹攻击，但仍被如‘宙斯之雷’一类较强的魔法击中 除此之外，妮可也站在较远处做着干扰、奇袭以及不时替他们两人防护着。在三人紧密的配合下，不一会儿马多思特已浑身是血，“可..可恶啊…你们这…这些杂鱼…，拥有圣石力的我…不会败在你们手下的…啊”在大叫一声之后，他手杖上的黄珠突然放出阵阵的光晕，瞬间兰兰被打了一拳飞了出去，“兰兰..，这家伙…元素控制术－－零度水冻术…”由妮可身上发出的光逐渐汇聚在手掌后，一团蓝光飞向马多思特并包围着他，原本远方攻击的妮可突然施出这么一击，对方完全没有反应，待光消失后他的大腿以下都被冻成冰柱 可伦趁机使出‘灼热之掌’连击出数十拳，经过魔法附着的右手不但有火焰包覆且力量强大，再加上火焰手套的增益，数十拳在几秒内就打完，且每一拳击中时都发出结实的声响进溅出大量的火花，“…哇～～…‘Lightning bolt’…‘Fireball’…”对于迎面而来的雷击妮可举起盾来防御，但金属物品对雷系法术似乎没什么抗力 而可伦也在无法挡下强大火焰的情势下被火焰包覆…“可恶，呀～－”，就在背后的兰兰一刀往马多思特背后划过，



刀刃毫无停窒的又刺进马多思特体内…一眨眼的瞬间，霞云剑发出一层神秘的黄光包住马多思特，“啊～～啊..我…我…不会…输的…我…啊～～…”，在光晕中他被撕裂成为灰尘…。一颗金币大的黄钻石从光团中掉出来，在碰到地面时裂为两半。“喔～～你把人家的宝物弄坏了！”可伦首先开口，“咦？咦？我..我不是故意的”兰兰惊慌地辩解，“不管，你自己去跟人家解释吧！”“啊..啊..我…”“赢了。(妮)”“嗯…是啊，赢了。小兰你记得自己去向人家解释喔。(飞)”“人家真的不是故意的嘛！真是的。”三个人往城的方向走去…

后记一：魔导弹(Magic missile)：最初只能发出一发，等级能力提升颗数及攻击力也相应提升。颗数最多为七、八发，攻击力有一定上限，可短时间追袭敌方。亦可将所有力道集中于一发上，速度及贯穿力皆增加，如‘极光魔导弹’，此时为不可追踪。

后记二：护甲术(Armor)：增加物理性攻击抵抗力，一般用来附着于嗑甲或盾上，也可附着于穿着的布质衣物上增强韧性。

后记三：魔法护盾术(Shield)：在身体周围产生一层魔法盾，可降低魔法攻击力，但对于辅助攻击魔法(如仙女之索)无效。高级魔法使于下意识中会自然产生盾。可与其它魔法合用。

巨魔力量手套“呜～～站住，我不会让你们就这样走的，我要杀了你们…”背后传来一阵吼声。“吵死了，你这个阴魂不散的家伙..‘Dispel evil’…”妮可转身使出破魔术的魔法，举向对方的右手手心中，出现一个黑色带电的魔法球之后，从她身上闪出了一道黑影，在与马多思特接触的瞬间穿过了他并和他一同消失于空气中，这次连惨叫的声音都没有。“你..你们怎么了？这样看我…？(妮)”，“好…好奇怪的魔法，但是好像很强呢！(兰)”“嗯，才特训一、两天就进步那么多啊。(飞)”“哪…哪有…，是因为疾风手套的关系啦！”妮可不好意思的脸红着。“咦？妮可，你也会不好意思啊？”兰兰假装惊讶地问，“你是什么意思？”“嘻嘻…没有啦…啊，别再打了啦…”。

“感谢你们帮我再度守护了这个国家，如果可以的话，我想请你们留下来帮我一起统领它。”“呃…这…(兰)”，“谢谢您的好意，但是我们有自己旅行的目标，这丫头也和你们一样期待着复国呢！”可伦像在安慰小孩子一样摸着兰兰的头说着，而兰兰只是显得有些忧郁的低着头，“可伦…(妮)”“嗯，好吧！来人，把肯达拉之剑拿来…”(片刻)“…这是历代传承的我国镇国宝剑肯达拉，现在赠与协助我复国的勇者－－斐米齐.梅兰妮公主。”“这…这太贵重了，国王，我不能收啊！”兰兰慌忙拒绝“不，这个国家能再度屹立是你们的功劳，如果你们不能留下来，至少接受这把受全国人民信仰的剑吧！”，“这…好吧！”之后兰兰就在大家的欢呼声中接过了那把王国第一圣剑－－肯达拉。“那么，我们还有事，先走一步了…如果可以的话，希望请你们的魔法师用法术送我们到‘巨魔村’去。(飞)”。“当然没有问题，罗本(第四魔法战队队长)你带她们去吧！”“是！”，“去‘巨魔村’作什么呢？”兰兰怀疑地问“…嗯？带你去向人家道歉啊，你不是摔破了别人的宝物吗？(飞)”“嗯…讨厌啦，那人家不去了啦。”“可可你别再逗她了啦，我说兰兰，其实那颗钻石本来就是由两颗组成的啦！”妮可安慰着快哭出来的兰兰。“你..你叫我什么…？(飞)”“可可啊，可可亚的‘可可’啊！…不高兴啊？”“不…没..没有。算了…快走吧！”小飞催促着她们。“呃…对不起，能不能打扰你们一下，我是塔洛飞…肯达拉的三王子，我想请你们在旅途中顺便帮我打听一个人，不知…”，“打听谁？”小飞单刀直入地问，“我的未婚妻－－娜丝坦西夏，我们曾私下互订终身，但我的二哥也看上她，争夺的结果，二哥他带领的队被赶出肯达拉，但他发誓一定要为了娜丝坦西夏，把这个国家抢回来。而我未婚妻她为了阻止这件事的发生，在半年前离开了这儿…之后就下落不明了。”“她几岁了？(兰)”“是十二岁…”“什、么？十二岁？你这家伙残害国家幼苗啊，不行，我决不允许这种事发生，我…啊～～”“你闭嘴啦，真是的…好的，我们会帮你留意，虽然不一定能遇到。”妮可用盾把小飞敲昏后说“谢谢，那么…罗本，拜托了。”“知道了…‘Transfer’…”。又是一阵光芒之后，他们回到了三天前才来过的‘巨魔村’。

光龙破云之年－－憨岚之月－－蓝星之日

“好荒凉的地方哦！真是这里吗？”兰兰看着浓云密布的四野说，“嗯，从这里进去就是了，走吧。…呜…”小飞走了没两步就一副发冷的样子抖了起来。“可可，你还好吧！脸色好苍白呢。”妮可问，“没…没事…(这种感觉，为什么、为什么会在这儿有这种感觉，不可能的)…没事，走吧！”虽然奇怪，但可伦一副不想讲的样子，妮可和兰兰也不便再问下去，“啊～～啊～”，林



中传来一阵惨叫，穿过树林进入村子后，“他…他们正在消失…不，是化为灰…妮可你看…”兰兰害怕地抓着妮可的袖子，“长老呢？长老在哪里？”小飞扶住一个还未灰化的村民问，“长老…他在…圣堂上…”，一阵抖动后这个也成灰了，“小兰、妮可，快、长老在圣堂。”三人往祭坛快速跑去，“小飞，为什么我觉得你好像一点都不惊讶，好像你早就知道会发生这种事一样…”“为什么非要惊讶不可？不过是几条生命的结束而已。”“…（妮可、妮可，你看他的表情好像很生气）…”“…（嗯，他一定知道些什么）…”两人小声的说着。…到达祭坛时，长老端正的坐着，环视他的村民一个个化为灰烬。“长老，你的人民都成灰了你还能坐的住？”妮可气愤地说。长老看了可伦一眼，“东西带来了吗？”，“带来了”“小飞…？（兰）！”“嗯，把墙上的手套拿下来。”小飞走到墙边看了一下，那是一幅象徵战士的雕刻，一个握着枪的武士。把装饰墙壁的浮雕的双手击碎后拿出了一副手套，“这是？”“把‘力量之光’装上去…在手背上。”“小兰，钻石！”从兰兰那儿拿来的黄钻把它拨开，分别镶人手套背部的槽中 小飞把手套交给兰兰 “带上它。”带上之后，手套发出一团柔和的光包住兰兰…片刻，待光消失后，在场的人都隐约听到手套似乎以极小的声音共鸣着。“怎么样…？”“嗯，好像有一股力量从体内溓出…感觉好像…”，“这就是我们代代相传的‘巨魔力量手套’，现在交给你们了…我的子民啊，我们宁可死…也不会协助魔王军…啊～～”，一束阳光透过窗子照到长老的胸前贯穿了一个洞，“呼…呼…帮我们村子报仇…粉红…粉红冰戒指…”，“长老…（兰、妮）”“走吧！（飞）”“可可，你是不是知道些什么？不能告诉我们吗？”妮可严肃的问，“…每个人都有不愿回忆的过去…这样你还是要问吗？…吸血鬼…”“吸血鬼？我…”兰兰突然拉了妮可一下，“算了，妮可…不要勉强…”三人沉默了一下“你们看…原本热闹的村子，一夜间都是吸血鬼的天…”，两人站在祭坛上望下去，整个村子一片死寂……迎面吹来的风…有点冷……

后记一：破魔术 Dispel evil：圣职者使用之破魔术，专用于对付心地邪恶之物，对恶灵尤其有用，但对善良之物近几无效。

离开巨魔村后，一行人走在往南的小路上。“嘿嘿…大哥你看，两个小妞啊，怎么办好呢？”“哈哈哈哈，一人一个喽。至于那个男的就把他卖去当奴工吧！”两个强盗跳下马车，边走边说着把剑拔出来。“妮可，我们至今已经遇到好多强盗了吧！”兰兰也把剑慢慢的抽出来，“小兰，把剑收起来。妮可…准备…”“嗯。（妮）”兰兰虽然不明白，但也把剑收起来。就在两个强盗走近约十步时，“妮可，动手..”“…氮、氧的喜悦结合…”当强盗被不断冒出的气团围住而笑得东倒西歪之际，“..Magic missile…..Magic missile..”可伦连着两次的魔导弹将两个敌人都撞飞出去，两人一落地，“…Fireb…”“你，什么…住手…”兰兰将可伦对准强盗的手推开，避免他们被火球击中“做什么！（飞）”“你不可以这么做，他们..他们…（兰）”“他们是强盗啊，为什么不杀了他们？”（即使他们是强盗，他们已经不能战斗，就放了他们吧！（妮）”“我是不会对男生手下留情的。”可伦淡淡地说“可是…可是..呜…”“喂、喂…没必要哭吧！不杀就是了嘛。…喂，妮可你在笑什么啊！”“呵呵，没有啊！”在兰兰一副要哭出来的样子时，妮可却像小孩子发现糖果般的笑着。可伦向强盗走过去，“…Sleep…好好睡一觉吧，下次就没这么好运了。”“搭他们的马车走吧。”可伦把马车牵过来，正要爬上去时，数发光弹（魔导弹）击中地面，把可伦逼离开马车好几步，“杀掉我的部下就想这样一走了之吗？原本与我为敌的罪行可是很大的，但是看你们还有点能力，乖乖当我的部下就放过你们。”“哼，别笑死人了，凭你？”可伦不甘示弱的说，“那就没办法了，去死吧…Fireball…”一团火焰直奔而来“，小伎俩，别以为只有你会…Fireball…”，另一团火焰飞出…轰～～两团火焰碰撞后汇集为更大的火球，“哈哈…Whirlwind…”阵阵强风由对方手中吹出，把汇集后的火球吹向三人“…可恶，来不及了，快站到我后面…Shield…”，由可伦双手展开的光盾挡住了火焰的直接然烧，但高热仍然在火焰散去后使可伦身上冒着烟…“可可，你没事吧！…Cure light…”由于站在前面的可伦挡住大部分的火苗，使躲在后面的兰兰和妮可都没受到伤害，故妮可马上向前将手贴于可伦的背，使手中的治疗之光送人可伦体内“好了，谢谢。”“我们，一起上。…Shocking grasp…（兰）”“呜…Fireball…（飞）”“嗯…零度冰冻术～～（妮）”三人一同尽全力发出攻击“哼，…疾风狂刃…”（这是一种将狂岚术蓄法后，由手掌在空中划出数道风刃的攻击法术），就在两方咒术碰撞的前一刻，“NO!NO!NO!NO…快停下来…”轰～～一声巨响，数秒钟后尘烟散尽，妮可的冰冻术碰上了一把兵器，立即在其上结了一块大冰坨，“啊、啊，我的镰刀…”“你们是谁？”强盗



首先开口"…可可你看，他被我们四人的法术击中却一点事都没有…"，妮可惊讶的说，"哈哈…不是没事，你看，他心爱的'死神镰刀'被你冻结了不是！""我们是'爱与和平大使'－－魔法牧师Welong及其搭档大地骑士Helpall。""不管你是什么，如果想妨碍我杀他们，连你们也得死，聪明的就闪开点…Magic missile"数颗明亮的光弹再度飞向兰兰一行，"喂，Helpall，你去吧""哇～～！"Welong伸手把Helpall推向极光弹前，之后便跑到树下乘凉观战 而被推到魔导弹前的Helpall马上举起镰刀'砰～砰..砰砰～'，几声碰撞后便把所有的光弹挡下来，反光的关系使银色的刀面除了刻纹外的部分光滑如镜，突然Helpall的身影在众人面前消失……"你已经死一次了…"大家发现时他已经站在强盗的后面将镰刀架在他的脖子上，"…可恶，(转身)Fireball…"，火球没有发出，因为Helpall又再度消失并出现在他背后，依然用镰刀架着，"你死两次了…"。(五分钟后)"第四十七次了，先给你一个忠告，可没有五十次哦！""…给我记住。"强盗号叫两声后便消失于树林中。"嗯，很好，我们又完成了一件事，而且没造成什么伤亡，真是太好了。"Welong站起来拍拍手说道，"我们？你什么事也没做嘛！都是我一个人…"Helpall抗议着，"好了好了，我们是搭档嘛，你的事就是我的事啊！""可是，可是…""走了走了，我请你吃串烧就是了，快走吧！"，"啊，那个…"看着Welong和Helpall逐渐远去的身影，兰兰突然想到什么似的叫了一声，但他们没有听到，即消失于传送术的光门中…"呼，这到底是怎么回事啊？真是…算了，上马车吧！"妮可疑惑的吐了一口气后说。由妮可驾驶的马车狂奔了一整天，延路的岩石越来越多，越来越大…终于到了傍晚。"妮可，在这里休息一晚吧！别把马累坏了。(飞)""嗯！"… "怎么了？有什么问题吗？""嗯！"…"喂，别嗯、嗯、嗯、嗯的好不好，你到底怎么了，快停车啊！""嗯，停不下来了。"妮可肯定的说，"停…停不下来？是…什么意思？""就是停不下来呗…我本来就不会驾驶马车的嘛！兰兰呢？""不…不会驾驶还做的像真的一样…兰兰她在后面睡着了！我叫醒她…""不，不用了，让她睡吧！我来抱住她。"妮可离开驾驶座往后走"你…你…离开作什么？""来，跳车喽！""哇～～"可伦被妮可扶起来后推下车，妮可也背着兰兰跟着跳下来"啊～～痛…(碰～～)什么？"就在他们跳下后没多久，马车即坠落人一个深不见底的山谷中，"这是哪里？嗯？那山谷后面发着亮光的地方是什么？""这里就是'元素峡谷'…""咦，好漂亮喔，那蓝白色的光芒…妮可，这就是你的故乡吗？"兰兰醒过来后问，"漂亮？…它以前根本不是这样的。"妮可有点生气地说…。

沿元素峡谷绕过几个山头，进入了元素峡谷里的一个村子，放眼望去到处是耸人云霄的冰柱及横遍大地的冰河，其中有一条较宽的冰河特别引人注目，"哇～～妮可，这就是你出生的地方啊，真是漂亮喔！！"兰兰忍不住又发出惊奇的感叹，"…这…这里以前不是这样的…！"对于兰兰的感烟叹妮可有点不以为然。一路走到底，在一栋有别于它的华丽宅院前停下，"进去吧！我家到了。""你..你家？为什么比其它的还大…？"可伦问，"那当然，我至少也是'村长的女儿'啊。"妮可有点自大的摆了个姿势，突然大门打开，门口站了一个上了年纪的老人，妮可顿了一下。"你…你是…妮可吗？""…姆..姆希妲奶奶…哇～～"妮可一步跃向那老人，在她怀里哭了起来，"好了，好了，进来再说，来，进来！"

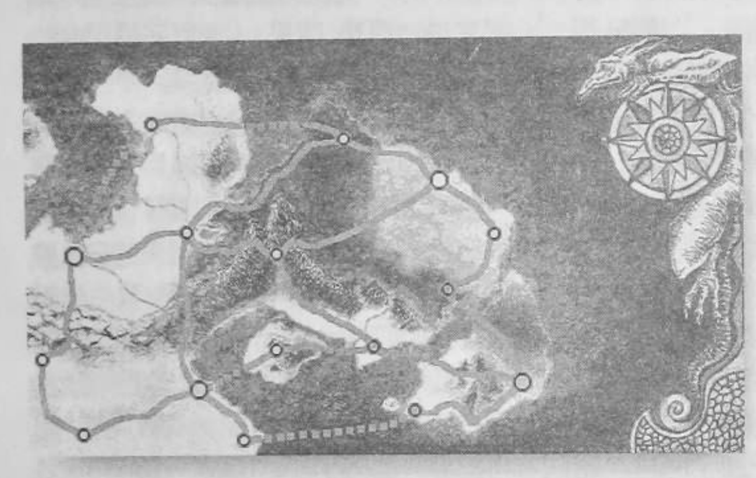
大家坐在餐桌前，妮可的眼睛还红红的(咕～～咕噜～)，"喂～～你也节制一下好不好！"可伦对低着头而满脸通红的兰兰说，"可是、可是，人家肚子好饿嘛！从早上到现在都没吃东西啊！""呵～呵～呵，你们等等，我马上去准备点吃的啊！"老奶奶离开后不久即从厨房飘来阵阵香味，不一会儿桌上已放满了刚热过的汤包及鲜美的肉汤，饿了一整天的三人狼吞虎咽吃了起来。餐后，"奶奶，我…今晚我可以和你一起睡吗？""当然可以啊！""那我呢？(兰)""你也一起来吧！""我怎么办？(飞)""奶奶，柴房有人吗？"妮可指着外面的小屋，"这太…过份了！""开玩笑的啦，你就睡我爸妈的房间吧！"累了整天，三人很快就睡着了。

魔城宫殿(五人正在交谈)－－"我听说那个女的还活着！当初你不是已经把她杀了吗？(一)""…..(二)""所以我说投降的人都不可信任嘛，你们偏偏不信。(三)""你少在背后唠叨，当初可是你和他一起去的，人没死你也有责任。(四)""这…(三)""全都住口！这件事你怎么解决？(一)""我…(二)""既然你接受了那把剑，就必须服从它！(X)""…呃…是！(二)"在此的人全都是覆面，即使是同伙也看不见对方的面孔。

元素峡谷－－这一天妮可起的特别早，她坐在窗前看冰封的山谷，"嗯～好冷喔～～"兰兰打了个颤抖，"啊，你醒了，对不起…"妮可赶紧把窗子关上，兰兰摇摇头表示没关系…"昨晚睡的好吗？(妮)""嗯，好久没睡得这么舒服了。""下

来吃早餐喽～～"姆希妲奶奶在楼下唤着她们。(下楼)

妮可和兰兰走到楼梯中，"哦？两只小猪起床啦，你们怎么还穿着睡衣？"已经在吃早餐的可伦望着她们，"色狼！(妮)变态！(兰)"两人吓了一跳又跑回楼上，"算了吧，我对洗衣板才没兴..哎呀～～"可伦的头突然被扔过来的一个东西敲了一下，仔细一看却是兰兰的拖鞋。许久，两人再度下楼"兰兰，帮我绑一下…腰带。"…走到桌边，可伦拉拉妮可的腰带，"好奇怪的丝带，好像…"－－啪－－"放手！别碰…"对于妮可挥开可伦手时的激动，大家愣了一下"啊…呃…那个..呃…你总不会想打破一个可爱少女甜美的初恋吧！"妮可紧张的辩解。"小兰，很痛耶！""谁叫你说



我是洗衣板！""哼，我又没说是你。""哦～～那么就是在说我喽，嗯？"妮可拍了一下桌子"啊..这…不…没有..！"可伦发觉自己似乎碰上两个不好惹的女人。"妮可，你的'元素控制术'学的如何了？"老奶奶突然问"呃…还好啦！""不行不行，蓄法速度太慢，攻击速度也是，还有…啊～～""你闭嘴啦！"可伦的嘴被妮可用汤包堵住，"…嗯，妮可、我想…你该去接受那个考验了！""咦？那个考验？不是…要到十八岁…我还差三年耶！""不要紧的，你有这些同伴啊，是吧！""嗯，是啊是啊。"兰兰点点头"没办法，在这儿吃了不少东西..我没意见。""谢谢！我想你们都没去过那里，我送你们去吧。到屋外来。"出了门老奶奶念起了咒文"…天空的雷精…地面的电灵…以极大能量之成，开起光织之路…雷击空门…"一道强大的雷从天而降，另一道电击则破地而出直冲云霄，两股雷电在空中接触后发出极大的声响，而后组成一道光门自空中缓缓降下。"奶奶，这是…""这也是'元素控制术'的一种，努力点你以后也会学到的。好了，路已经开了，快进去！"依次进入……。"啊～～(妮)""呀～～...(兰)""哇～～..(飞)"砰…砰..砰，三人自空中掉下来，"喔，好痛喔！简直就是被电击嘛。"兰兰全身冒烟说，"…哈..哈..算了，进去吧！妮可，是这儿吗？"可伦指着个洞穴"嗯，没错。而且我还知道有一条路完全没有看守者哦。跟我来。"妮可率先走人"…镁～之炫丽光芒…"一团东西激烈的在妮可手中燃烧了起来，发出耀眼的光芒，"好…好刺眼喔，妮可，看不见了啦！""咦？我只是想把这里照亮点…""你那个太亮了，让我来！…'Continual light'…"可伦用发光的手在空中一划，原本拉长的光(由于残像)由后面聚到前面时，转变成为握在手中的光球，发出的光足以照亮到前方十公尺的距离。一路上果然像妮可所说的，一个敌人也没有"妮可，到底这个考验是要做什么呢？"兰兰手碰着石墙一边前进一边问"小兰，走路时手不要乱摸。"可伦制止她"可是麻麻的很舒服啊！""那是要取一个我族传女不传子的宝物－－'元素手镯'及'元素护身符'。""元素手镯？(兰)""传女不传子？(飞)""嗯，那是一组可以增强精神力的物品，每当爱葛莉丝家的长女到了十八岁就必须来接受这个考验，到了孩子出生时又把东西放回来。""那如果没有生女儿呢？"可伦依然迷惑"那当然就继续放着，等有孙女、曾孙女或玄孙女时再说喽！"三人边走边聊，到了一条长廊，妮可突然跑过去用双手覆盖住光球，"啊，做什么？熄灭了啦。"可伦吃惊的问，"你们看！(妮可指着头上)这里，我们正在村庄那条大河的下面喔！"妮可笑着说"在那条河的底部是一大片水晶，所以河面常常会反射出漂亮的光晕呢！""哎－这是什么？"兰兰踢到一块石头，"我也不知道，以前我也被绊倒过，这一排石头一直延伸到水晶(上方)的尽头。"妮可指着一长排嵌在地道中央的白色石头说。

后记一：

雷击空门：由强大的能量来扭曲空间，而产生'通路'的法术，至于为什么会和元素控制术扯上关系呢？因为这是一个以改变大气与地面成份的组成来产生大量的静电，而引发降雷的术，也可以用来攻击。(当然是瞎掰的)



三國風雲

一兵

——三国题材游戏杂谈

前言

三国题材的游戏层出不穷，在这个风云际会、英雄辈出的大舞台上，游戏制作厂家也纷纷粉墨登场，一较高下，力求在这取之不尽的历史题材宝藏中分一杯羹。

如果问起四大名著中哪一部最适合改编成宏大的电脑游戏，无疑笔者会推荐《三国演义》。《水浒传》虽然也是英雄济济，从正史来说也都是草寇所为，于中国传统的“修身齐家治国平天下”观念不符。而且《水浒》题材本身并没有很强的目的性，水泊梁山到底经营成什么样子才算是游戏的最终目的呢？如果象光荣早期出的《水浒传》一样梁山好汉统一天下，则未免有南辕北辙之嫌，有违原著初衷。《水浒》中的英雄都是反抗型的，杀富济贫、啸聚山林，而不是征服型的，纵横天下、一统江山。《红楼梦》虽然人物众多，也没有很强的目的性。将宁荣二府经营成天下第一大富翁？还是如《风月宝鉴》中那样闲来无事打打麻将定输赢？相比之下，《西游记》的故事结构倒显完整，目的性也很强，西天取经的志愿贯穿始终，很适于做成RPG的角色扮演类游戏。许多游戏厂家也将目光盯在此处，而动作类的《齐天大圣》和角色扮演类的《西游记》可谓此中先驱。但是由于《西游记》本身具有探险类题材的游戏特征，所以场面无法做得很宏大，一条主线从长安到印度也不适于多线性剧情的发展。敌我双方立场分明，结果单一也不适于多次的玩味。

《三国演义》则不同，它不但有群雄并起的战乱时代背景，而且各路诸侯你争我夺，明结暗斗，敌我难辨，真假不分，时而结盟同讨敌国，时而又反噬盟友。最终，强大的诸侯都抱着扫平天下、中华一统的雄心，使玩家通过虚似世界以尝夙愿。更难得的是，三国中的英雄人物虽然很多，但无论老少都是有口皆碑。玩起来得心应手，一气呵成。所以三国题材被游戏厂家不断地挖掘出新，从各种类型各种角度人手，使三国游戏一族精采纷呈。

回顾篇

角色扮演类

RPG类是三国游戏出现得比较早的题材之一。

《吞食天地》系列

《吞食天地Ⅰ》是笔者玩的第二个PC上的RPG游戏(第一个是《侠客英雄传》)。这是台湾智冠公司从日本游戏机的同名游戏中脱胎过来的，当时取名为《三国外传》。虽然只是16色的画面，但分辨率居然达到640×350(这是为当时的EGA显示器设计的，VGA也可以兼容这种模式。真不知后来将640×480分辨率作为游戏卖点的游戏厂家作何感想)。游戏的思路与风格已经为后来的RPG游戏模式奠定了基础。



该游戏情节曲折，以刘备为主线，从楼桑村一直到入蜀称帝。然后对历史进行了改写，讨吴伐魏，一统天下，这也是取名为《三国外传》的原因。一直到现在，还经常看到新出的三国游戏中有这样的广告词“您扮演的刘备，带领心爱的将领去

改写历史罢！"言语激昂，颇能鼓动玩家的情绪。只是在近八年以前，《吞食天地》便早已初出茅庐了。

该游戏最可取的地方之一，便是困难度的设定，"休闲级，玩家级，狂热级，痴迷级"，在后来几乎成了难度设定的精典(现在最疯狂的玩家被称为"骨灰级")。而且到了痴迷一级，不只是简单的敌我力量的悬殊，就连在雒城附近的山洞中疯狂修炼长级的秘技也被禁用。计策法术中出现了可怕的"天雷之计"，该计一出，无论被施方武力智力有多么高强，上阵将领无一例外都要受到伤害。在痴迷级中，我方只有孔明拥有"天雷之计"，赵云使用"正气戟"(很怪的武器)时也可以使出该计。而敌方几乎高智力的谋士都会这种特技。尤其是打江东和倒数第二关打司马懿时，一群可怕的高智力谋士的组合，简直不可逾越。笔者只有一次侥幸过关，其余都是修改了武将能力值才蒙混过去(我想包括游戏制作者充其量也不过如此)。

虽然只有3M字节大小，但其内容含量，实在令现在一些所谓的大制作游戏也望尘莫及。包括一次上阵五员将领、升级以后对武将属性和计策的重大改进、丹药的灵活使用等，都成为后来者必须参考的重要思路。

《吞食天地Ⅱ》

这是笔者在《吞食天地Ⅰ》以后一直期待的作品。起先以为智冠在移植《吞食天地Ⅰ》后，不会再有新的举措。不想两年之后，续集终于推出。二代比起一代来，画面上采用了320×200在当时很流行的模式，但比起一代来就显得粗糙多了，虽然一代只有16色。好在二代与一代同样有着精采的剧情。除了沿用了一代的许多框架之外，故事也分成了"千里走单骑"、"三顾茅庐"、"赤壁之战"、"鼎足三分"、"一统天下"几个阶段。这就增加了游戏的可玩性。而且其中有许多有趣的情节，比如孔明的"借东风"，需要在一个奇怪的小岛上学习呼风唤雨的法术。迷宫作为RPG增加难度的手段，也有了很大的改进。寻找庞统，需要在一个水湾组成的迷阵中摸索。而且该游戏首次也是唯一一次出现了八卦阵。阵型扑朔迷离，花明柳暗，如果不知道口诀，绝对会被困死在阵中。不知道孔明改进的八卦阵是否有此奇效。道具在这款游戏中也起到了至关重要的作用。比如火烧葫芦谷时"遁甲天书"的使用使司马懿化险为夷等。另外还有对于赤壁之战的战争过程有趣的诠释，允许笔者在这里卖个关子，玩家不妨亲自一试。

总之，《吞食天地Ⅱ》的出现，不单是为三国游戏，也为整个RPG角色扮演类游戏的模式定型和完善，提供了很好的范本。此款游戏一出，RPG无论怎样的花样翻新，其后出现的几次RPG高潮诸如《轩辕剑》系列、《仙剑奇侠传》等，都在沿用这个被公认为很有效的RPG模式----"调查，对话，升级，迷宫，战斗"。

《吞食天地Ⅲ》

笔者对《吞食天地》系列的期望很大，总想着能将它更完善，再演绎出更多的故事情节来。在战棋类游戏一统天下的时候，我仍然对三国类的RPG情有独钟。可惜，《吞食天地Ⅲ》等来的结果实在令人失望。不但前两代的风格尽失，而且在制作上也未见有很大的改进，320×200的分辨率照旧大模大样地登场，美工粗糙也无法与一些成功的老分辨率的游戏相提并论，更何况当时大部分游戏已经转向640×480了。最令我遗憾的是从三代上看到了《吞食天地》正在由PRG风格向当时正在兴起的战棋类游戏风格转变。这并不是《吞食天地》系列的特点。不出所料，三代的推出使玩家一片怨言，业绩从未登榜。

不过痴心不悔的我，依然盼望着《吞食天地》四代的出现。最近智冠新出的一款《刘备传》，俨然便是以四代的身份悄然登场。



《刘备传》

随着《金庸群侠传》继《仙剑奇侠传》后再次的成功，虽然异形怪兽、冰冷铁甲的即时战略游戏充斥市场，三国题材的游戏又可以开始重温中国玩家心中RPG的旧梦。

《刘备传》是智冠公司新近推出的一款PRG游戏。整个场景采用了斜四十五度角的三维设计，地图庞大，总容量占了一张光盘。除了保留《吞食天地》系列的风格(甚至是计策的名称等)，还加入了即时战略的元素。即主人公在地图中四处调查、对话、寻找迷宫出口的时候，敌人也在同步地进行着行



动，这与《魔法门》系列非常相近。只不过RPG不是以回合来决定移动次数，敌人无时无刻不在以比玩家更快的速度按月进行活动。就我个人的观点，是不赞成RPG游戏加入时间元素的。试想，在一个新奇的迷宫中反复玩味摸索的时候，敌军却在大肆地扩张，外面的世界已发生了翻天覆地的变化，也许老巢已被敌军战领，玩家怎能专心去品赏PRG游戏中特有的"山重水复疑无路，柳暗花明又一村"的情趣呢？

值得一提的是《刘备传》的地图，完全采用了流行的四十三座大城的模式。受《金庸群侠传》的影响，各城池间的攻打没有先后次序，这比传统的《吞食天地》系列"一条胡同走到黑"又前进了一步。

游戏采用了《三国志》系列的时期划分法，可以直接从某个时期开始。

在交战过程中，除了传统RPG游戏中普通攻击与法术计策以及道具的配合之外，还加入了单挑选项。这在RPG游戏中是绝无仅有的，也是该游戏一个亮丽的特点。余下的除了治理城市以外，完全与《魔法门》的思路类似，攻下的城市要留下一定的兵力和将领来把守。一旦一座属城都没有时，游戏也就失败了。

不过在今天还能玩到久违的RPG三国游戏，也算是一种欣慰了。

《赤壁之战》

台湾中文游戏的制作实力是有目共睹的，《赤壁之战》便是如此。这是熊猫公司1994年的作品，典型的RPG风格，除了在特定的小战役中有些特殊事件之外，还继《吞食天地》后推出了第一款稍带些立体感场景的三国RPG。游戏的情节安排得体，整体故事构线遵从原著。不过也是单线性的，在一些条件没有满足的时候，其它场景进不去。

值得一提的是，该游戏不再是以RPG游戏单人扮演为主，玩家可以扮演刘备、曹操、孙权三个角色，当然，由于君主的不同，带领的武将和遇到的战争事件也各不相同，这在RPG游戏中是个新突破。（何时《仙剑奇侠传》也扮演一把赵灵儿？）。有意思的是它的曹操、刘备、孙权的脸谱居然采用了老外的面部，高鼻梁、深眼窝、卷发，配上中国古代的装束，虽然令玩家哭笑不得，倒也是耳目一新。

《龙腾三国》

这是标准智冠风格的RPG游戏。该款游戏可以由玩家扮演不同的君主，而且比《赤壁之战》中还要多得多。熟悉的台湾RPG游戏中轻巧俏皮的配乐，以及精美的画面使笔者很是欣慰。

不过剧情相对简单。与后来的《刘备传》一样，有些策略类游戏与PRG游戏相结合的感觉。遗憾的是人物做得太小，几乎看不清楚，这不是RPG应该有的风格吧？好在画面色彩鲜艳，玩的时候颇有些情趣。大概属于稍具调侃味道的三国类作品。

有《三国演义》的小说作为基础，三国游戏改编成RPG角色扮演类游戏会相对容易得多。尤其是对于特殊事件（比如千里走单骑、三顾茅庐，赤壁之战，收姜维等）的重新诠释，更是使人倍感亲切。在收得一员智勇双全的猛将之后，在由于级数的提升而掌握了威力更强的计策和法术之后，在历尽艰辛寻到至关重要的过关宝物之后，玩家对于RPG游戏的兴趣油然而生。但是，PRG游戏的最终缺憾----单结局或者少结局的通病，是无法避免的。而且由于控制人物四处的走动，使得移动主人公到达目的地成为RPG游戏最大的工作量了。

策略类

三国游戏真正深入玩家心中，体现乱世英雄和一统天下雄心的，首推策略类的三国游戏。

提到SLG的三国，当然离不开一个出色的游戏公司----日本光荣公司。KOEI一度成为策略类游戏的代名词。它出品的《三国志》系列已经烩炙人口，深得三国迷玩家的青睐。

《三国志》系列

《三国志Ⅰ》

这是最早的一代三国游戏，是光荣公司1988年的产品。治理、战争成为策略类游戏的两大组成部分，全国的大地图成为三国游戏的一个标致，也是在《三国志Ⅰ》确立起来的。玩家可以任意选择自己要扮演的侯选君主，所有君主都采用类似的模式进行扩张地盘最终征服天下。而武将的投降和







加盟也成为招揽人才的最重要的途径。玩熟《三国志Ⅰ》，再来看最新出品的《三国志Ⅵ》，感叹十年来居然"青山依旧在，几度夕阳红"。

《三国志Ⅰ》刚开始发行时是英文版制作的，当时的中文软件水平还很低。但其中的整体思路之清晰，结构之严谨，比起现在游戏和软件动不动就臭虫、补丁满天飞来说，真是天壤之别。

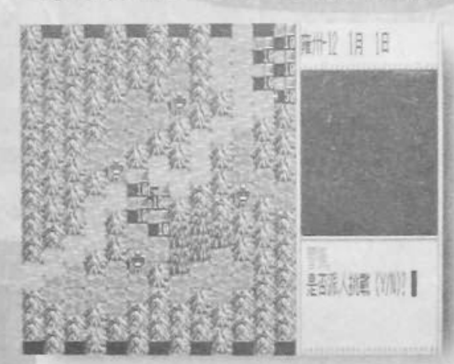
战争模式时，兵马未动粮草先行成为一直影响后面几代产品的重要因素。当粮草被截后，战争便以失败告终。这有些类似于象棋将军的规则，而并非需要老牛推磨般地将对手完全歼灭。

《三国志Ⅰ》最主要的贡献，一是在于策略类三国游戏整体模式的框架设计，二是三国出场的众多人物的能力值的定位。后面几代产品也多是延续和仿效。

当时由于硬件条件低下，在PC机上实现流畅的动画尤其是大地图的卷动技术还不成熟。PC游戏世界一统天下的都是诸如JUMP BIRD(跳鸟)、DRAGGER(挖金子)之类的简单作品。所以出现现在意义上的RPG游戏的可能性不大。于是光荣公司推出了基本都是静态图像的《三国志》，靠繁杂的指令和一幅静态的地图还指挥全国的局势发展。未曾想，制作在320×200的4色模式下，运行于CGA的显示方式中，《三国志Ⅰ》刚一亮相，就已经为后面的《三国志》系列定好了框架，而且成为了策略类游戏的典型风格。PC从8086一直到Pentium Ⅱ 400，游戏从1M字节的容量发展到一整张光盘，《三国志》从一代一直发展到六代，其结构和风格依然未有本质的变化。是我们因循守旧呢？还是当初光荣为避免繁杂的动画而选择的策略类游戏的静态方式是"被历史证明是正确的"呢？后来依次而出的《信长之野望》《水浒传》《封神演义》等也都以此为蓝图。

《三国志Ⅱ》

两年半以后，三国志二代出现。虽然还是320×200的4色模式，不过可以运行在EGA的显示方式下。与一代有明显差别的，一是加入了众多武将的特征脸谱，二是加入了武将单挑这一颇具特色的三国选项。敌军如果自恃武力超群，也会主动单挑。不过单挑的画面有些莫名其妙，相隔甚远时也可以主动叫阵单挑，两个小方块自动凑到一起，右下角的小窗口显示着"张辽VS夏侯渊"，然后看着两个武将的生命值不停地下降，直到一方为零。繁琐的数字选择指令使玩家大呼头疼。键盘时代的游戏，实在不适于进行这些复杂的操作。记得当初笔者真的彻夜不眠地争战。倒不是因为游戏的进程和制作对我的吸引，而是一种以多胜少的无聊快感在怂恿着我。其实对于大地图类的策略游戏，在当时我是很头疼的，主要头疼在那些好似永无止境的数字键的指令操作中。敌军低下的AI也使我提不起兴趣。在战争模式时，由于是行政区似的郡县相邻地图，所以军队一概地郊外野战，隐隐可望见小小的城池广场在屏幕的中央闪现。对于粗陋的山脉，大方块般的军队还不能逾越，机动力的积累与反复运用在军队的行军中显得非常笨拙且碍手碍脚。唯有一统天下的决心、所向披靡的神威，才使笔者坚持打到爆机。





内政的处理上，二代比一代又有了进步。但仍然感到在战争中计策的作用十分微弱，智力与政治力高的谋士几乎无用武之地。

二代的最大贡献，在于划分了三国的各个时期。玩家可以从众多时期中任选一个加入到三国的战团





中去。无论后来的时期如何变化，也都是大同小异，有的划分得细一些，有的去掉旁枝捡中间，无外乎 黄巾之乱、董卓专权、群雄割据、赤壁之战、三分天下、姜维遗志这几个时期。

《三国志Ⅲ》

《三国志Ⅲ》可以说是具有划时代意义的。《三国志》系列基本上每两年更新一代。

《三国志Ⅲ》中首次引入了鼠标概念，游戏兼容键盘和鼠标。虽然鼠标操控不够彻底，不过却是使这种繁杂的指令游戏界面有了质的飞跃。游戏的分辨率也提升到了640×350，颜色数扩展到了16种，使画面细腻丰满，可视性增强。



最重要的一点是，三代的地图有了重大的变革。不再以区域形的郡县为战争的主体，取而代之的是城市以及连接城市的道路。另一个显著的变化是军队的兵种概念和城市的民忠概念被加入。不同的兵种在战争中起到迥异的效果，弓兵与骑兵的出现，打破了空间和时间的禁锢，机动力数值已经在移动中由于鼠标的直接点击而不再显现原有的重要性。只是在移动时如果用鼠标的话每次都需要分两次才能移动完成，这是个很奇怪的BUG。另外，因为以城市为主体进行战争，所以不再是郡县区域之间的野外作战为主，而转入到城池的攻防战。



游戏增加了每月内政治理的次数限制，征兵、运输等工作只能每月一次。游戏还增加了军师谋士的威力，每次的行动会有军师来作出预测，而不只是象二代那样军师只为空喊几句口号，实际上的预测效果形同虚设。

在战争中，游戏首次引进了水军的概念和时辰概念，早晨和晚上战争的场景会有明显的变化，一束追光打在活动的军队上，很有"舞台效果"。水军的掌握能力也成了武将的一个属性特征，而军用物资的清单中也加入了战舰的概念，出现了"轻舰、重舰"这样的词语。

城市的属性，外交的基本指令，军队的编队形式，作战的基本思路等已为后来的三国策略型游戏提供了范本。并首次出现了"登录新武将"的选项，可以自己塑造人物，对玩家来说是个意外的惊喜，俗语说"时势造英雄"嘛。

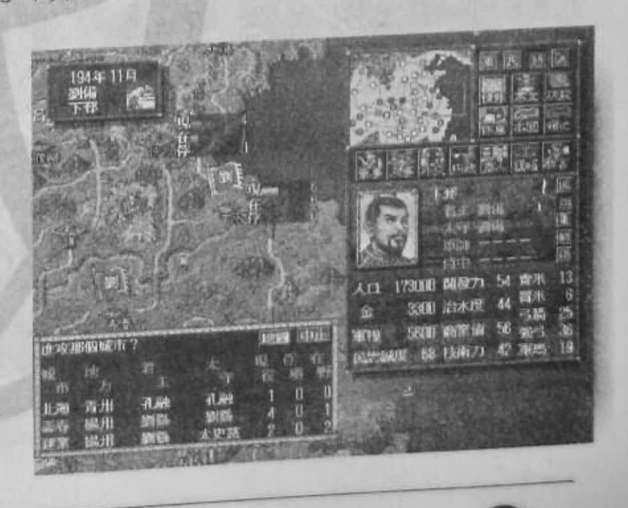
当时音效卡已开始出现，使游戏中从此有了美妙的声音，而三国志系列也因此走上了多媒体之路。现在听起《三国志Ⅲ》中那熟悉而且"著名"的插曲来，依然会心潮澎湃，又将把满眼血肉横飞，满耳枪炮轰轰的战争游戏淹没的玩家，带回到清雅、宛丽、隽久却又不失宏大的《三国志》时代。

《三国志Ⅲ》的出现，使《三国志》系列的策略游戏进入一个新的时期，也确立了光荣在策略类游戏中不可动摇的地位。

《三国志Ⅳ》

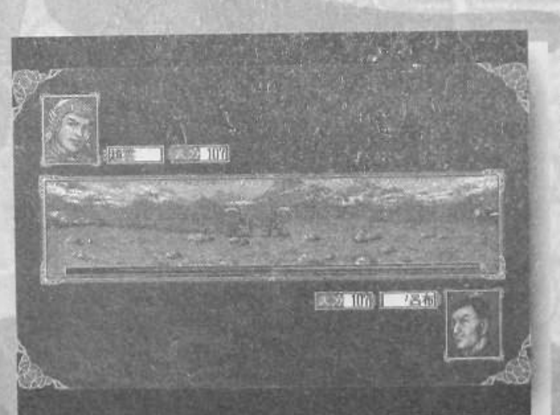
94年推出的《三国志Ⅳ》大概是光荣出品过的最伟大的作品之一了。资深玩家都不会忘记光荣的两个称霸亚洲的产品《三国志Ⅳ》和《大航海Ⅱ》。如果有精典老游戏的排行榜，这两款游戏绝对会在榜上有名。在TOPTEN排行榜上，也曾经久不下。

《三国志Ⅳ》给笔者的感觉，只有四个字 淋漓尽致。甚至使它的后代产品《三国志Ⅴ》也自叹不如。四代中不但在《三国志》系列中地图做得最精美，而且容量与可玩性的"性能/价格比"也最佳。5M的容量，居然演绎了这么庞大的结构，而且做得十分悦目，片头片尾一笔不落，井井有条，人物肖像清晰传神，当时真是很叹服光荣的实力，居然可以浓缩得如此精致，这不禁又让人想起日本电器产品一贯的精巧耐用来。



到了四代，一切已经基本有了定数。除了创新以外，笔者认为《三国志》游戏已走到了尽头，没有什么再需要完善的结构了。包括给人留下深刻印象的，击毁城门可以进行兵力与武力决战的胜负思路。也因此使许多玩家愿意一遍又一遍的重玩四代。因为这个不能算是取巧的方法，实在为玩家省了很多的力气。说实话，我是非常害怕玩那种重复动作太多的游戏的。比如象《三国志》的早期作品，一仗一仗地打过来，一阵一阵地杀过去，除了几个干巴巴的小方块在无法忍受的缓慢中"生招"以外，简直会耗尽我所有的情绪。《三国志Ⅳ》提供的这个可以速战速决的办法，实在为高武力的猛将提供了大显身手的机会。





《三国志Ⅳ》的几个有趣的新增特点还有

1、去掉了"税收"这个选项。减化了内政处理。内政采用了主将副将制进行，每位将领只能做某一种内政工作。而且由于当时硬件市场一片混乱，386正向486过渡，EGA显示器也被VGA全部取代。为了适应不同机种的需求，所以政理层首次采用了可以卷动的大地图方式。

2、出现了攻城车、投石车的概念。更加强调城市战争时古战场上对于城门的争夺。

3、首次采用了军团制的编队方案。平时士兵都是集中在一起招募和训练，到了战争时由君主分配给武将率领，每位武将的最大带兵量相同，军团由士兵和一名主将两名副将组成。这也是三国游戏中唯一一次出现的军团编队方案。

4、出现了出城狙击的新战场。在野外狙击不成功以后，还可以退回到城池中进行城池保卫战。其中落石之计着实使人印象深刻。

5、出现了类似妖术的"天变、风变"计策，配合火计，可以烧遍整个战场。

6、增加了地形的可视性，山脉与河流不再是不可逾越的界限。甚至可以屯兵山顶，使用落石打击敌人。另外开战前高智力的军师还有陷井之计。

7、去除了粮草一尽战争结束的惯例，采用了每一回合士气自动下降的办法。这样可以使战争变得更微妙，而且也不再需要押粮部队。减化了战争的防守性，只强调进攻。

8、出现了武将单挑时的动画。使本该十分精彩的单挑场面"看得见，摸得着"。而且单挑时强调猛将的威力，对于武力悬殊的将军，加大了"一刀斩于马下"的概率。中途逃跑时，也有可能被追杀。

10、出现了大量的宝物。游戏的进程不再枯燥。使玩家在搜寻人才和治理城市的相对和平时期，也会因有意外的宝物收获而欣喜。

如果说《三国志Ⅲ》只是一款成功的游戏，那么《三国志Ⅳ》已使策略类的三国游戏更具有艺术的魅力。

《三国志Ⅳ威力加强版》

这一款游戏是在《三国志Ⅳ》走向顶峰以后再捞一票的后续之作。与四代并没有太多区别，不过增加了单挑的武林大会，以及城市、武将各项参数堂而皇之的修改编辑器，并且增加了一些武将属性，比如"寿命、野心"等。脸谱也可以随意修改。游戏的难易度在战争的困难程度和敌国的攻击性上，都有了不同的提高。如果选择最难的级别，敌军不出则已，一出动就会是十五万人的最大兵力组合。仿佛电脑也在使用着城市参数编辑器一样。因此该款游戏属于"狠挖"成功作品以获取后续利益的无奈之作。不过对玩家来讲能够目睹关羽张飞的单挑，也算是一大眼福

《三国志Ⅴ》

台湾智冠在光荣公司的《三国志Ⅲ》成功以后，发现了策略类三国游戏的潜在市场。于是以《三国志Ⅲ》





为蓝本，开始策划《三国演义Ⅱ》。可是在制作过程中，光荣推出了《三国志Ⅳ》，再一次声名显赫。但智冠的气势丝毫不减。于是在96年的时候，光荣匆忙推出了《三国志Ⅴ》，以求保住"三国霸主"的地位。

由于前文提到的《三国志Ⅳ》的登峰造极，使得三国志五代不得不从三代进行延展，以绕过这座设计思路近乎完美的高峰。《三国志Ⅴ》是三代的完善版。到了这一代，基本上策略类的三国游戏已被光荣垄断。《三国演义Ⅱ》的慌忙推出未能动摇其根本。

在五代中，加入了"阵形"的概念。军队不同阵形的编制可以使不同兵种发挥最大的效力。而武将的修行和奇遇也给三国策略游戏提出了新的思考。

五代已使三国游戏向治理城市方向倾斜。体力值的加入，使玩家更需要关心爱将的身心健康。君主的体力值的限制，也使每月可做的事情了了无几，这相对增加了游戏的难度。

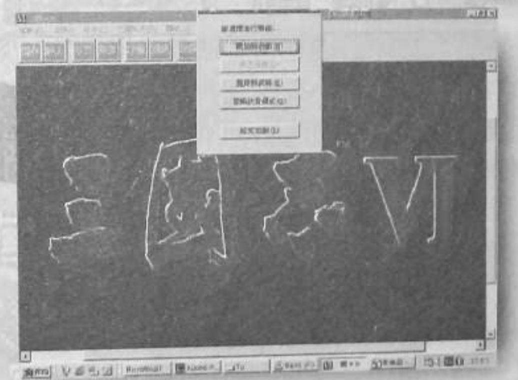


两军交战时，电脑的AI水平也有了很大的改善。对于"一夫当关，万夫莫开"的重要山口当仁不让。使进攻变得更加复杂和激烈。

但对于三代和四代而言，除了音效、画面这些外面属性以外，五代并没有太多的创新，属于完善和过渡型产品。

《三国志Ⅵ》

面对即时战略一统天下的98游戏市场，光荣公司一向以精巧完美见长的制作风格也面临着挑战。果然，一整张光盘的容量已使光荣公司一改以往的传统风格。不过游戏界面的WIN95化，倒也是一个新的思路。



《三国志Ⅵ》虽然没有去掉那个令笔者不快的体力值，但是在整个游戏的思路上有了重大的改变，从题目也能看出其中对于整体运势的把握倾向----天地人。强调天时、地利、人和之间的配合和运筹。这使得六代开始挣脱以往策略类游戏的桎梏，向新的里程迈进。

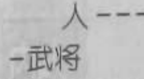
天----官爵

每位武将从平民到小官(州刺史)及至虎贲中郎将甚至皇帝，视官爵的不同可以得到不同的带兵量，最高的大将军可带20000人马。如果是平头百姓没有任何官爵又想自立为王(如第三期的吕布)，那么其部下也不会受到朝廷的封赏，没有任何的官爵，最多只能带5000人马。所以朝廷钦差来敲诈钱财时需要懂得官场的奉迎之术，以获取满意的官爵。当然，挟天子以令诸侯是最方便不过的事了，要风得风要雨得雨，此正所谓天时。

地----作战

六代废除了五代中昙花一现的军队阵形，兵种的特性仍然保留。不过士兵也变得很"抗揍"。两千人的军队可以挺过三天只挨打不还手的惨境。当然，战争也就因此变得漫长。

在城市战中，首次采用了三天计划。即一次将三天的行军安排和攻打计划制定完成，这也是光荣体恤到玩家对于每天都要按步就班地移动、苦苦地捱到目的地而精心设计的。不过再往下发展，如果能制订一个月的作战计划，从指令性的游戏向指导性的游戏发展，那么就成了即时战略类游戏了。作战之利，正所谓地利。



人----武将

三国志六代的最大创新，就在于出现了武将的性格参数。而且忠诚度也不再受到金钱美女的封赏影响(许多玩家都对此提出过异议)，取而代之的是君主的作为。如果君主治理无方，武将不但叛离之心顿起，而且内部也常起内讧。

除了将领以外，士兵也去掉了训练值，完全由士兵作战时的士气决定攻击力。一旦士气变成零值，军队也就自动瓦解。对于武将和军队的管理和运用，此正所谓人和。

武将的性格

最值得一提的就是武将的11种性格，这也是笔者一直在提倡和

期待的，将三国颇具人格魅力的战争与冰冷的坦克大战区别开来，性格参数的加入是一种新的尝试。笔者自作主张地解释一番这使得三国人物活灵活现的重要里程碑

王佐 对皇帝忠心耿耿，力求匡扶汉室。也就是有“崇高的理想”。

大义 感叹战乱涂炭天下生灵，希望百姓安泰不再受战争之苦。这种武将很适于利用他来作一些内政工作，以招睐民心。

才干 属于毛遂自荐型的人才，知恩图报，最喜欢被派活儿苦干者。不过要是稍不注意削了他的官职，会引起他强烈的不满。

割据 为了求得一官半职以尽仕途，希望通过扩张势力，调理内政来坐稳太守宝座。

维持 就怕天下大乱，希望刀兵入库，马放南山，保持安定繁荣。这种武将没什么战斗欲望。

安全 安于现状，胆子很小，从不愿意冒生命危险。如果让他单挑，比让他死还难受。

征服 狂热的好战倾向，有没有把握都希望主公广召人才，主动打仗。

霸权 总窜辍主公另立门户，早些称帝，不服东汉朝廷的管辖。当然，汉献帝也不会给这号儿人什么好脸色看。

出世 俗称“官儿迷”，比“才干”型还不如，就希望官儿越作越大，事情却越干越少，最好当个什么事都不干但官位显赫者。

隐遁 有大才却无俗志，避世隐居的高人。这种人很难被录用，就算用了也如徐庶进曹营一般，让他做点事情很困难。

义侠 与主公有特殊的生死关系，兄弟义气相投，为主公卖命而心甘情愿。刘关张的关系就是个典型。不过主公需要洁身自好，如果横征暴敛，这种性格的武将会弃暗投明。

三国志六代的另外一些可取的特色

1、国政(一般指令) 指令分别下达给各武将，但是到了下个月，会同步执行。

2、军议 聘设军师的国家，在邻国有敌我方势力进行活动时，常会自动召开军事会议。军师不受任何智力和武将属性的限制，谁都可以当，但每个君主只能拜



一个军师。

因为指令到下个月才会同步执行，所以大约会发生以下几种三国志系列以前未见过的新情况

A 同时攻打某座空城。三国志六代中空城也不是简单移动所能占领的，需要进行军事攻打。这时候可以选择放弃或者看哪个友军先占领该城。如果敌军先行达到，军师会马上召开会议讨论是否武将要继续前往目的地攻打敌军。

B 当军队出征时，城中如果空虚，敌军有可能前来偷袭。这时候可以有放弃远征军返回去救援城池的选择。这比过去三国志系列中一根筋地前进要强得多了。其实也是加入了一些即时战略的成份。

C 敌军预测 如果敌军想来进犯，军师和谍报官(最多三个)如果是高智力谋士的话，可以在敌人未来之前一个月内作出正确预测和反应，并采取 求援盟国，调邻城军队援助，全城撤退，焚烧后再撤退等几个选择。如果军师和谍报官组成的智囊团是弱智的话，大概敌人打到城门口了才会有反应。敌军预测是个非常有

趣的功能，在三国游戏中是很少见的。

3、统筹作战：

A 一次下三天的作战命令，都是战略性的指导命令，君主不控制军队的具体战斗。

B 即时战略成份的增加，使军队可以在到达指定地点或者执行指定命令时，中途遇到敌情而自动开战。

C：武将有可能因为性格和武力等因素，不遵守君主的命令而先斩后奏。笔者曾经让张飞"待命"，结果老张大怒"俺要决一死战"，自行出去开招。

《三国志Ⅵ》在很多方面有了重大的改变。尤其是武将性格的人情化和作战时的突发事件，这会在以后的三国策略类游戏中产生重大的影响。笔者和玩家一起期待以后更加完美、更有所突破的《三国志》系列。

《风云再起》

这是一款光荣1996年出品的尝试性三国作品。虽然格风格延续了三国志系列的特点。但是画面采用了全三维斜45度角的制作。人物造型也都是三维脸谱，其效果比之《三国志Ⅳ》的简单传神勾划来说，又是别有味道。

只是其中的战争对决时居然没有设计单挑，实在让人不解。

整款游戏不但没有什么新意，





连出兵时的兵种设置和兵源分配也没有。该游戏需要在WINDOWS的256色模式下运行，并且支持800 × 600的分辨率。看来是光荣公司为将三国游戏过渡到WINDOWS环境的一次尝试。但似乎并非是三国志系列的制作群体所为，风格极不相称。这也许是三国志五代走人低谷后的权宜之计罢。也为三国志六代在制作上进行了一些探索。

《三国演义Ⅱ》

在光荣的《三国志Ⅲ》取得巨大成功以后，一向擅长RPG风格的台湾智冠公司开始意识到策略类游戏的潜在市场。一项很庞大的计划，被智冠公司称为"公司有史以来投人最大的制作"----《三国演义Ⅱ》开始进行筹划。国内玩家还从未见过中文游戏有《三国演义Ⅱ》这样大的宣传攻势，当时真是玩家瞩目、众望所归。无独有偶，同年财大气粗的微软公司对于WINDOWS95也采用着相同的宣传手法，而且效果也非常类似，即虽然DEMO版已使玩家早就馋涎欲滴，可是发行计划一拖再拖，最终送到玩家手中的，是一款BUG连篇、死机频繁、令玩家叫苦不迭的襁褓之作。最终出来完美典藏版时，也只是"小猫盖屎"----面子事儿。而且笔者自己的感觉，完美版虽然减少了许多BUG和死机次数，但整个游戏的运行效果(比如攻击的伤杀力等)降低。



从一开始，智冠公司对于《三国演义Ⅱ》的定位就比较高，早在94年底，就瞄上了三维游戏的潜力，宣传的卖点也是战争场面真三维制作，武将单挑全三维动画等。众所周知《三国演义Ⅱ》是不成功的，笔者认为其原因正是在错误地偏移了三国题材的侧重点，从运筹帷幄变成了追求华美的制作上，丢了西瓜捡芝麻。

不过值得一提的是《三国演义Ⅱ》在游戏思路上还是有一些可取的创新：

1、虽然是一款策略类游戏，可是《三国演义Ⅱ》更重视国家的治理和势力的守衡，并不强调战争。玩家大部分的时间在不断地完善自己的城池郡县。真是兵强马壮、粮草充足时，才进行征服天下的计划。

2、战争画面做得很庞大，每个军团比《三国志》系列来说都清晰不少。而且加人了城中巷战。

3、重视外交的作用。对于金钱和粮草这些战争必备物资，可以通过外交手段来获得，无需自己苦苦地经营。

4、强调计策的效果。尤其是流言之计，在高智力的军师使来，威力惊人，可以使敌方军队迅速崩溃。

5、战争中强调军团阵形与兵种的配合。骑兵配以锥型之阵，其攻击效果令玩家大跌眼镜。

6、城墙防御战的新概念提出。首次出现了专用于城墙上方滚木雷石和弓箭攒射的军队。这与城墙的建筑度有关，城建数值越高，这样的守军会越多。

7、强调了攻城器具在战争中的重要性。发石车对于城门的破坏力，是绝无仅有的。只要打开城门进行城内的决战，歼灭敌人不在话下。

在外交指令上，《三国演义Ⅱ》可以说是最全面的。后面的三国游戏都可以从中取得许多的经验。

颇具民族特色的音乐制作，倒是《三国演义Ⅱ》的一个亮点。

战棋类

战棋类对于喜爱思考的玩家是非常有吸引力的。战棋类游戏的特点，便是减化剧情，强调战斗，依据战棋类游戏规则和回合制特点，利用不同属性的参战人员的各种计谋和法术，获取战争的胜利。

将三国题材游戏搬上战棋舞台的，还是光荣公司。

《三国英杰传》

这款游戏充分体现了光荣游戏短小精悍、五脏俱全的制作特点。人物小巧可爱，属性设计合理，曾高居TOPTEN排行榜数月不下。

不过战棋类游戏很难突出三国题材的特点和魅力。将五虎将贯以ABCDE也未尝不可。人物缺乏有塑造力的性格。这是它不如策略类和RPG类游戏的短处。长处便在于心理轻松，以过关和回合为目的，虽然没有RPG那种欲使人一窥究竟的剧情和策略类那种藐视天下的雄心，闲暇时候打上一关，也乐得逍遥自在。

升级和转职可谓是战棋类的精典风格。转职以后的武将，脱胎换骨，仿像换了一个人似的。而心爱的武将比敌人弱小时不甘心地发愤修炼和升级，也是战棋类游戏吸引玩家的地方。

《三国英杰传》在兵种配合方面很独到，可谓开了先河。几种很有特色的战棋类参战属性，比如成群攻击性的法术、防御和补血的法术等，在《英杰传》中都可以找到合理的诠释。关间的过场剧情交待在初期非常尊重原著，大有重读三国之感。

整个《英杰传》的风格轻松却不失稳重，短小精悍，与《三国志Ⅳ》有异曲同工之妙。最终居然高智力的谋士突发奇想地转职成为大法师，实在是为三国恢宏凝重的题材添上亮丽的一笔。

《孔明传》

以孔明为主角的游戏这还是第一部。对于孔明的崇拜，是对三国特有的智慧和责任感的崇拜。比起三英战吕布来说，孔明与周瑜、司马懿等谋略超人的智力较量更让人神往。

对刘备的同情和喜爱，其实完全取决于刘备手下的爱将和谋士的魅力。让孔明率领刘备的原班人马出征，其魅力对玩家来说恐怕比刘备还要大。五丈原的遗憾同时也是对蜀国的遗憾，六出祁山的梦想同时也是对汉室血脉得以振兴的期望。所以，孔明不但对刘备来说“如鱼如水”，其整个一生的坎坷，也是后汉蜀国的写照，他的指挥成功与否和整个蜀国的命运生死攸关。“出师未捷身先死，常使英雄泪满襟”的悲壮已不会在玩家手中重演。

《孔明传》是在《英杰传》获得成功以后光荣又一次推出的力作，其风格比《英杰传》多了一份凝重。制作画面精美，人物造型也放大了数倍。只是由于其中设计的升级偷机性，战役中途可以撤退而经验值依然保留，使得玩家在头几关就可以反复运用而将级数修到很高，后面的进程可玩性就不强了。如果不想让玩家偷机取巧地升到满意的级数再去打下面的关，简直是办不到的事。苦苦修行之后笑傲江湖，实在是每个玩家坚持打完游戏的精神支柱。

但就制作水准和对三国的风格把握来说，《孔明传》比《英杰传》又上了一个新的台阶，虽然玩家一直以《英杰传续集》来称呼它。

《雄霸天下》

这是一款台湾土生土长的三国战棋类游戏。

看着这“雄霸天下”四个字，可以想象三国游戏的雄略大气的一面。可是这一款战棋类游戏，居然全部是Q版人物绘成。不但人物造型滑稽可笑，对白和片头的小动画也是充满喜剧色彩。玩起来根本没有什么压力感。在射箭攻击目标的过场动画中，被射武将经常会被箭扎到光屁股上而嚎啕大哭。马失前蹄被人攻击时倒栽葱、嘴啃泥之类的洋相可谓出尽。

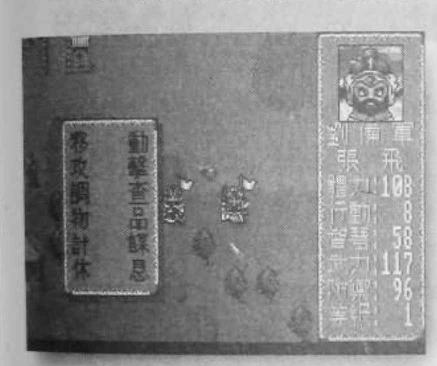


该款游戏在轻松的心情下不妨一试，真可谓是野史戏说，调侃古人。不过游戏除了设置玩家扮演刘曹孙之外，还提供了四个难易度，真要通关爆机，还需要些实力才行。



即时战略类

前导公司相继推出的两款三国题材游戏《官渡》和《赤壁》都可以归为即时战略类。即时战略类游戏的长处是有紧迫感和身临其境的现场指挥感。不过对于三国时代以治理和权衡见长的题材来说，手忙脚乱之余，使笔者感到玩起来有很不舒服的感觉，大约是因为没有时间充分发挥和调配好武将之间的运作罢。



《官渡》

以著名战役为题材的三国游戏并不多见。而以官渡之战为人手点的更是绝无仅有。这是前导公司聪明的一点。

整个游戏从一开始就在紧张的战报中展开，兵士的迅速移动，军队在各城的屯积使玩家非常有紧迫感。游戏中采用了真人动画的模式，倒是值得一提。

只是整款游戏显得凌乱不紧凑，场景少而且可参与的指令与运筹不多。作战指令也很简单，生拚傻打居多。整体界面除了中军大帐稍具特色以外，显得很简陋，并不如宣传的那样制作宏大。不知道有没有玩家通关的，反正笔者是刚玩了一个开头就再也没有兴趣继续下去了。

不过作为中国软件业向大题材的游戏进军，中国人自己演绎自己的历史故事，前导可谓是先驱。游戏定位出手不凡，一上来就要求运行环境是中文版的WINDOWS95。而在游戏制作的过程中，中文WINDOWS95并没有开始发售。许多玩家都因为系统环境问题而放弃了它。追求市场效果，也许对其它题材的游戏很有帮助。可是对于三国这种家喻户晓、众望所归的题材来说，舍本逐末地去重视制作技术而忽视可玩性趣味性以及三国本身的魅力特点，实在是不可取的。

《赤壁》

这是前导公司比较成熟的一代产品。虽然在一开始为了抢夺市场而发行的版本中没有支持"单挑"一项，不过游戏的可玩性已大非《官渡》可比。给笔者的感觉，更贴近于《魔兽争霸Ⅱ》。简化运筹阶段，以通关的模式汇人了主流的即时战略游戏，可谓是中国题材中国制作的游戏与世界的接轨。

不过这种接轨有些盲目，其中并没有看出三国游戏的特色来。"武将不能显其勇，军师不能显其智"，早在三年前，笔者就对三国游戏有这样的感叹。

好在《赤壁》虽然在题材上挖掘不够，但在制作上比较完善，作为一款中上水平的即时战略游戏，也有它的可取之处。游戏对于即时战略中界面对鼠标操作控制的重要性还重视不够，点选游戏单位进行移动、工作或者进攻时很复杂，无法与《命令与征服》等成功的即时战略游戏相提并论。

游戏中的片头和过场动画采用了电视剧《三国演义》的原创镜头，效果确实使人振奋。如果再提高清晰度并稍加美化，与游戏融为一体时(比如武将头像)，则更加完美了。



支持单挑的完美版一直没有出现，实在是令人遗憾的事。

《三国风云》

这是台湾世纪纵横出品的一款即时战略类的三国游戏。

整款游戏美工很精良，片头华丽悦目，人物脸谱精致，可以看出台湾游戏公司的美工实力。



不过究其即时战略这一点来说，实在不敢恭维。这本是欧美游戏界的强项。连亚洲PC游戏霸主日本光荣公司也只是在三国志六代中小试锋芒，“摸着石头过河”。在《三国风云》中制作水准实在不能令人信服，不但做工粗糙，而且指令目的不明确，经常在游戏途中不知所措。与精美的片头相比，有些虎头蛇尾之嫌。

值得一提的是它的语音。在点击某个游戏单位时，被命令的武将会以各地不同的口音来发出响应的回答，山东山西口音居多，使人忍俊不禁。

《三国群英传》

ODIN在98年最新推出了《三国群英传》。从题目不难看出，这款游戏强调的是个人英雄主义。

游戏采用了策略类游戏的中国大地图式的界面，这在即时战略中是不多见的。战斗场景完全三维化，而且很流畅。

对于武将的升级和转职，具有战棋类游戏的特点。最高级为五十级，最大带兵量只有一百人。每十级转一次职，到了三十级以上就需要等最后的“惊天动地”了。当转职成为“大将军”时，所有可怕的计策都会融为一体地施展，顷刻间，满屏幕的敌方士兵消灭殆尽，只剩下对方武将孤伶伶的光杆司令。然后再带领人马一拥而上，一旦被包围，连撤退都很难。





这款游戏体积不算很大，40M左右，但充满了实时的三维场景。作战时从两方军团上阵的武将中各选一名，一一较量下来，胜者可以继续战斗，有别于单挑的是武将可以带属于自己的兵马。在战斗过程中，充分强调了高武力的武将作用。无论谋士还是将军，都会一些攒满内力值以后施放的特技，低智力的将军技力值少，计策重复使用的可能性就小。

该游戏的电脑的AI很低下。虽然一次只能五员战将一组组成出战部队，但派出的组数并没有数量限制，而敌军只会一次派出一组人马，这实在降低了游戏难度。所以玩家不需要打没有把握的仗，就算是升到最高级别的五虎将同守一城，也可以派出一组又一组的军队进行车轮战斗直至获胜，因为武将的体力需要时间来恢复。

《三国群英传》强调的是人才和武将的作用。只要有足够的人手，就算不配上兵马，也可以击败强悍的敌人。军师和谋士在其中发挥的作用并不大，因为最终还是要以主将之间的较量来决出胜负的，甚至有些武力低下的谋士型将领，直接被小兵们围攻至死而对方将军还未曾出手。当然，军师们经常会用一些偷袭的计策，比如落月弓、御飞刀等远距离杀伤的招式，可比起日月轮斩、分身斩等既伤兵士又伤将领的招式来，就是小巫见大巫了。

整款游戏是以即时战略为主，带有某些动作打斗类游戏的痕迹。每年一月份才有一次招降人才和开发、搜寻的机会，其余时间完全是在打仗，而且行军的距离长短也计算在了移动时间内，从云南到成都一走就是近三个月的时间。整个游戏屏幕处于动态当中，不过可以随着指令菜单的调出而使所有参战者暂停动作。这款强调战争和武将的游戏，颇合穷兵黩武的好战玩家的胃口。

值得一提的是两军交锋后战败的一方经常逃跑而不是被俘虏，尤其是敌国的关键将领。就算某君主（不包括玩家）所有领地都被占领，



也会打着骷髅的旗号在各城之间流窜进行骚扰。不过没有城市作为休息的场所，生命值永远长不回来。

总之这是一款值得一玩的制作比较成功的即时战略类三国游戏。但就三国题材本身，笔者并不推荐全面采用如《赤壁》的即时战略思路。

动作打斗类

在三国这种取之不尽的游戏题材当中，游戏厂家当然不会忘记酷爱打斗类的玩家。熊猫公司先后推出了《武将争霸》系列，其一代和





二代都是很出色的打斗游戏。

《武将争霸》

小时候就幻想过要操纵三国英雄进行一场你死我活的战斗，但绝不是策略类和战棋类所表现的点到而止，而是要看到人物的出击动作、招式、被击中后摔倒的场面。张飞被打得眼冒金星，夏侯渊被小兵卒子活活扎死，实在是非常过瘾的事情。

武将争霸选择的三国武将是很有讲究的，武力之强也是世人所公认的。吕布自然是天下第一勇士，"人中吕布，马中赤兔"。刘备的五虎将，义薄云天出手无敌的关羽、勇猛有如神助的张飞、一身都是胆的赵云、小温侯勇力超绝的马超、百步穿杨老当益壮的黄忠也是三国独步天下的豪杰。曹操手下更是猛将如云，虎痴许褚、凶悍无比的典韦、勇悍"自啖其睛"的夏侯敦、能征惯战的夏侯渊、猛力无敌常胜将军徐晃、威镇逍遥津的大将之才张辽，无不使玩家如痴如醉。江东也是人才济济，苦肉计火烧战船的黄盖、百骑劫魏营毫发无伤的甘宁、小霸王孙策、北海突围救主的太史慈等。

这些武将凑到一起，比起虚构的春丽、青狼来说更有亲近感。

《武将争霸Ⅱ》

这是三国游戏打斗题材的顶峰，甚至是PC打斗游戏的翘楚。不但延续了一代的风格，而且设计了情节，以统一天下为己任，率领武将厮杀。

最值得一提的是其它打斗类游戏没有的特色，加入了小兵的概念。每个武将在出场前先由小兵上阵，待得兵尽，主将才会大喝一声杀出屏幕来。而用刀斧手小兵，只要沉得住气，拿捏得当，可以一刀一刀慢慢砍死夏侯渊。这是个非常有趣的小技巧。

其中华丽的大招式的组合键，以及超大招式(内力注值以后)的出现，已经可以和出色的打斗游戏《街头霸王》、《侍魂》等相媲美。

给玩家留下深刻印象的如关羽的青龙摆尾、赵云的横扫千军、张飞的霸王拳、黄忠的百步穿杨、马超的翻江倒海、许褚的虎波、夏侯兄弟的鲤鱼打挺、太史慈的无敌踢等。

最强劲的除了吕布的旋风拳以外，居然是典韦的大鹏展翅、甘宁的飞鹰爪和膝磕，还有徐晃的旋风斩以及孙策的霸王冲天。在《武将争霸二》中将这五位做得如此强大，而蜀国五虎将相形见拙实在令笔者不解。不过也因为如此，游戏反而增加了强烈的对抗性。



玩《武将争霸》，脑子里时刻还回响着小时候舅舅教给我的三国武将排名"一吕二赵三典韦，四关五马六张飞"。

娱乐益智类

娱乐类的游戏一般以棋牌或者益智游戏为主，将三国题材挪到这种风格的游戏当中，形成的强烈反差也却有奇效。

《爆笑三国志》

这是一款台湾Q版的三国游戏。投骰子走方格，走到哪里就打到哪里，最终统一天下。《大富翁》式的三国英雄，实令玩家大开眼界。奇怪的是日本游戏界从未敢如此调侃过三国题材，可是台湾DYDASTY公司何以有如此胆略？

其中人物比《三国英雄传》还要夸张，完全的日式漫画风格，发怒、大喜时会切换到特写的大画面下，和一些童稚有趣的漫画书相仿。

《爆笑躲避球》

这款游戏系列是动作类的，历史名人很多，其中就有刘备和曹操的各大将领。看上去象是在打排球，几个Q版的小人隔着一张网子东跑西窜，关羽做得尤为有趣，就剩下一张大红脸了。被球砸到后即下场出局。

《战牌风云》



打麻将可是中国老百姓喜好的娱乐项目。不曾想，三国题材也能在其中占有一席之地。攻城拔寨不再是靠武力和士兵解决，军师和武将齐席一堂，敌我双方摆上一桌麻将牌，最终的赢家将是这座城池的占有者。

一场战争的豪赌，以什么作资本和代价，又最终赢得了什么呢？看来世事如棋局，三国如麻将也。

其中性子急的武将如猛张飞，玩家出牌慢一点他就会大呼小叫地进行催促。调侃古人若此，看来三国题材真是深入人心啊。

展望篇

完美的三国游戏

以上介绍和分析三国游戏各有千秋，只是由于它的题材吸引人，所以使玩家流连忘返。不过在中文游戏日趋衰弱的今天，有中国特色的游戏应该路向何方，确是游戏同仁和玩家们值得思考的问题。

首先需要清楚中国玩家到底需要什么，以及目前游戏设计策划设思路的总趋势是什么。笔者用一句话来说，总趋势就是不断增加单次的通关难度和时间，以及游戏重复玩味时的价值。当然，除去设计策划的思路以外，制作的思路当然是更美的画面、更佳的音效。

所谓单次的通关时间是指游戏从头打到尾所需要的时间。虽然因人而异，不过对每个玩家来说，心中都有一个尺度。这是以剧情取胜的PRG角色扮演类游戏的致胜法宝。但是，此类游戏最大的问题就在于，玩家通一遍关后，再玩时使人感到不可忍受的轻车熟路，兴味索然。游戏厂家也不想花了很大精力做出的一款游戏，只玩了一遍就永远地束之高阁。要知道，整个RPG游戏实际上是游戏的制作者在陪着玩家玩，设置了多少障碍，有多少谜题，便会化去相应的时间。单线索发展的PRG游戏需要游戏策划者预设出丰富的剧情，其工作量是相当大的。游戏产品如同影视作品、流行歌曲、文学小说一样，常看常新的才是好作品。不过象《仙剑奇侠传》这样使玩家流连忘返的角色扮演类游戏确是少数，记得当年玩《吞食天地》的时候也有这种感觉。所有的游戏厂家为了适应市场的需求，也在寻找着能使玩家大呼过瘾却又不必绞尽脑汁地去写游戏脚本的途径。

也就是这个时候，即时战略类游戏火爆登场，而且愈演愈烈。如果说《命令与征服》《魔兽争霸Ⅱ》还能给人新鲜刺激的感觉的话，那么铺天盖地随之而来的即时战略，除了在声音、人工智能、画面上用心良苦之外，整个游戏的思路已陷入江郎才尽的窘境。就连一些大陆游戏公司计划推出的游戏，也勾划着奇异的外星环境，取着怪异的武器名称，展现着似曾相识的游戏画面。中国特色早已不知去向，而玩家真正期待的中国游戏产品，已经发展到如果不是中文显示、如果不告诉产地，无法猜出是哪一国作品的地步了。然后对未来的憧憬和凭空营造的游戏气氛，绝不是中国的游戏乃至文化的特色。中国有一个后人无福消受却取之不尽的宝藏———历史题材。

目前所谓国产游戏不是越走越宽，而是越走越窄。这和游戏制作者的信心有关。所有的玩家都在痴迷《仙剑奇侠传》，后来出现的《金庸群侠传》也堪称佳作。除此之外，游戏公司不知道玩家真正需要的是什么。一看到现在即时战略的火爆场面，马上将非常好的题材的游戏也往上搬。最终弄得四不象，玩家大倒胃口。

三国这样好的题材，这样永远汲不尽的思想源泉，与国外的游戏产品的剧本思路简直不是一个量级的。经常看到国外的游戏，什么×星球几艘小艇之间的战斗就可以演绎出庞大的制作。中国象三国这样的文化历史题材浩如烟海，四大名著也都被搬上了游戏空间，可是并没有好好地诠释它们。关键在于看待这类本身游戏脚本就魅力无穷的作品，如何在游戏导演的策划下，更能体现它的价值，更能抓住玩家的心。这本是仁者见仁，智者见智的。

这里笔者斗胆提出一个设想，就是将所有流行的游戏类型都有机地融合在一起，来实现一款《完美的三国演义》，也不枉煞费苦心地回顾总结一番。三国题材配得起这种大制作，这样的思路也才能充分地展现三国的魅力。任何一类单独运作的三国题材游戏，都只能反应它的一个侧面。而前面提到的这些游戏先驱们，都已经作了充分的尝试。在游戏产业从表面的繁华走向浮躁时，有志之士应该冷静地坐会下来思考中国游戏的未来之路。

游戏随着普及广受欢迎，已经成为一种文化，非常能体现国家特色。比如美式的大制作游戏，其思路和脚本都是好莱坞式的人为营造，通过高科技的不断创新，使玩家在感官上不断地受到冲击，对虚拟的真实性有永无止境的追求，音效的冲击感、画面的流畅、华丽和逼真感等，正所谓游戏人生。不过，这些多媒体技术是属于“形”的。一款赛车游戏，随着硬件的发展不断地推出后续产



品，给玩家以情感与思想上的启迪作用，可谓一片空白。中国的游戏产业乃至电脑相关产业起步都比较晚，而且从软件到硬件都在受制于电脑的发明者和电脑发达国家。无论怎样去追赶潮流，不同的文化背景，不同的市场需求，不同等级的制作水准，都无法去和已经成功的美欧游戏产业相抗衡。可是有着辉煌文明和文化历史的泱泱大国，就真的到了永远的夸父追日的地步了吗？回答当然是否定的。既然有着先人留下的宝藏，子孙后代为什么不去挖掘出来呢？入宝山而空回，盲目羡慕和跟随潮流，才是中国人的悲哀。美国人的历史很短，他们只有通过幻想去弥补文化积淀的不足，而且现在的游戏题材也陷入了窘境，只有靠哗众取宠的高科技手段来刺激一时的思路贫乏，新鲜刺激的心情也会因为千篇一律而兴味索然，中国人为什么要"端着金碗讨饭吃"呢？中国游戏应该强调游戏的"神"，而不是简单地强调作为手段的"形"。一款中国特色的游戏，应该从内心深处打动玩家，而不是从华丽的制作以及最新产品的适应性上。看看当初风靡的《暗黑破坏神》、《命令与征服》，除了在玩的时候手忙脚乱之外，有哪一款可以象《仙剑奇侠传》那样真正打动玩家的心呢？现在如果听说您还在打《命令与征服》而不是《RED ALERT终结版》或者《星际争霸》的话，会遭人笑话。可是依然醉心于《金庸群侠传》和《仙剑奇侠传》的玩家却使人倍感亲切，非常容易理解甚至尊敬。从大处来讲，这两款题材的游戏以情见长，不过与三国这样古老的民族史诗相比，也是小巫见大巫的。饶是如此，它们依然能纵横天下。只能有一个结论，目前许多国内游戏从业人员的文化底蕴让人失望。

做出《官渡》《赤壁》的前导公司倒闭了，中国还有谁能再重新崛起？如果真的由中国人自己完成这庞大的史诗，真是国内玩家之幸。

游戏的可玩性，从根本上来说，就是既要好玩又要耐玩，这是每个玩家所期待的。再好的剧情，如果是按线性发展的，不管是单结局还是多结局，总有都玩通的时候。而象即时战略这样的游戏，已经不再是固定模式的剧情安排，倒象是如棋牌之类的游戏，定下某些规则，由玩家去自己演绎，从游戏的"指令"性变成了"指导"性，这才是游戏耐玩的根本。在这一方面，日本光荣公司的三国志系列可谓典范。它不同于即时战略游戏，却抓住了游戏耐玩的本质，以大地图的方式使玩家有更多的思路，面对它的时候，不是感觉只有一条充满惊险的路，而象是面对一个棋盘，象棋、围棋大概不会有哪位爱好者会下得腻罢。角色扮演类游戏与策略类游戏的最大限度地结合，才是创造真正魅力的源泉。

后来的三国游戏基本都采用了这个思路，比如《三国演义Ⅱ》，而各种其它类型的游戏，如 战棋类，打斗类，益智类，即时战略类等，都可以在一些局部中融入进去的。

其实这样的融合并不难。无论是怎样单一的角色扮演类或者策略类游戏，都存在着许多场合的变化，在不同的场合下，可以采用最适用于这种情况的游戏类型。笔者暂称这些场合为"层"，因为它们随着玩家的点选会进入到不同的场景和模式中。

三国游戏如果想全面体现其价值，大约可分为如下几层

地图层---治理层---战争层---作战层----短兵相接层---单挑层---奇遇层

地图层

如果说从三国游戏中可以学习到许多地理知识的话，那么功臣首推三国时期的中国地图。

城市

早期的三国地图(如《三国志Ⅰ、Ⅱ》)采用的是国与国(或者说是郡与郡)之间接壤相邻的行政区图。某个国家只能攻打邻国，再利用数字代号选中要攻打的地区。这种地图方式不适用于三国游戏，因为它不能体现城市战争的概念。无论是史实还是从《三国演义》中，战争都是以攻城和抢夺必争之地为单位展开的。所以到了《三国志Ⅲ》的时候，地图有了很大的改进，将以省为单位的地图改为了以城为单位的地图，选取具有代表性的大城市，再以道路和关隘相连，才体现出了三国乱世时期特有的魅力。所以在地图层中，可以借鉴流行的SLG策略类游戏游戏的地图，如《三国志Ⅳ》。

虽然没有标准规定，不过三国游戏大多选用了下列典型的城市

襄平、北平、代县、晋阳、邺城、濮阳、洛阳、南皮、北海、平原、下邳、徐州、樵郡、陈留、许昌、汝南、建业、吴、会稽、寿春、庐江、柴桑、长沙、武陵、江陵、零陵、桂阳、江夏、襄阳、新野、宛城、上庸、汉中、梓潼、弘农、长安、安定、天水、西凉、下弁、成都、江州、永安

四十三座大城已成为历来三国地图的典范，后来又加入了云南和夷州(台湾)两座，形成了四十五座城池



的标准。

一张俯示的地图已足够，大地图式的浏览，只要观看清晰、卷动快速方便，便可作为地图层的支柱了。在城市的点选上，也可考虑采用现在流行的网络WEB风格，目标区域有效后鼠标变成“小手”，会为无聊的地图点选增加新的情趣。

关隘

大城市作为基本游戏元素已经比较充分了。笔者以为，可能需要补充的，是一些把守重要城市的必经之路----关隘。这在《三国志》后期作品中有所体现，但并没有在大地图中明确标出。其实不但可以进攻大城市，也可以进攻和据守关隘，将其作为小城来处理。

关隘的特点是，没有人口，粮草、金钱、兵源不能自给自足而需要邻城供给。关隘不能进行治理活动，但可以进行军事活动，比如训练、出兵、打造军械等。许多著名的战役都是在关隘中进行的。关隘地势险峻，利于计策的发挥。如果需要围攻某座城池，可以将通向它的关隘全部战领，慢慢困死敌人。其中劝降、诱降等计谋便有了真正的用武之地。

关隘除了沿用原著中提及者之外，还可以让玩家自行在指定的地区建造。条件大约是足够的金钱、原料和智谋高超的军师指挥。

总之，笔者只在此处提出这个新的思路，还需要游戏制作厂家进行详细的筹划。关隘的出现，将会为三国游戏增色不少。

道路

连结城市、关隘等的途径，也是非常重要的。传统三国游戏中，都是陆路行军。而在三国时期，由于鼎足三分的吴国以长江为天险，所以围绕长江展开的战争是三国不可缺少的因素。跨长江进攻时，如果没有足够的运兵船只，是不可行的。这里不提水战，只是运输军队和物资，就需要有水路船只的参与，它们比马匹还重要。打造战船是需要耗费金钱和物资的，这在《三国志三》中有所涉及。真如老式三国游戏中一样水路与陆路同等待遇，魏早就打过长江去了。

全示图

这是笔者在网络上看到的一位三国玩家的感想

“本人除了三国志一、二没玩过外，其余的都玩过了。基本上我觉得三国志一代比一代好玩，最好已熟读三国演义，那才能体会其中的意境。希望以后发行三国志N代时，可以支援声控、虚拟实境头盔。。。。哇！那才是真正的身历其境。”

这位玩家是从感官刺激的角度来体验三国游戏的。笔者并不提倡这种将谋略型游戏变成手忙脚忙的打斗游戏，侧重点不该有所偏移。如果想进行“大制作”的创新和炒作，作为锦上添花的技术来讲，倒也是游戏厂家的一个卖点。即，将城市、地形(山脉、森林、河流)等作出三维的真实图景，类似于阿帕齐直升机的全示图景，以前面提到的大城市和关隘为主。人在其中，就象驾驶着一架可以瞬间进行水平和垂直移动的飞机进行俯视一样，当然，这需要与具体的战争场景配合。哪怕这些壮丽的景色如日本动画片《三国志》中那样是虚设的，不足以反应祖国的壮美秀丽的山河，只作为“三维实景欣赏”而不参与真正的游戏进程也是可取的，完全可以令玩家耳目一新，成为新的热卖点。

点击某个城市进行具体游戏进程时，就该进入治理层了。

治理层

治理层进入到某个具体的城市或者关隘内部，进行日常事务的处理。笔者是不赞成在治理阶段加入即时战略味道的。无论是《官渡》还是《三国群英传》，甚至是《刘备传》，在这方面的尝试并不成功。因为三国游戏毕竟不是《命令与征服》，这完全是一款脑力题材的游戏，而不是比谁用鼠标更熟练。在安心进行城市治理，忙于外交、开发、制造、运输、搜索、赏罚武将时，笔者不希望有个不停在催命的时钟“滴答”乱作。所以，还是推荐采用传统的按月结束法。其实在治理阶段加入即时成份不但不能增加三国游戏的魅力，反而使玩家不能踏下心来治理好城池，作好备战准备。除了加入了一些商业味道很浓的“赶潮流”以外，并不能突出三国游戏有别于其它题材游戏的特点。所以按月进行日常事务处理，以年作为大事件处理的单位，还是很合理的。《三国志六》在这方面以月为单位的局部即时同步还是一个不错的尝试。

由于是战争题材的游戏，一切以战争的胜利为最高利益，那么这种时期的政治就别有味道了。传统的三国游戏将治理分成内政和军事两大部分。《三国演义Ⅱ》就比较强调内政，而《三国志》系列却侧重战争。穷兵黩武是《三国志》系列游戏的主要特点，玩起来虽然感觉很过瘾，但是缺少一种制衡感。古时王者之师出战都讲究“出师有名”，就是担心人民的厌战情绪，想将战争都美化成“替天行道”，将厌战情绪激励成求战欲望，这应该是三国游戏值得观注的问题。目前三国游戏中涉及这方面的参数，只有



"民忠"这一项。"民忠"值很低时，容易爆发内乱，使内政参数下降，兵力减弱。可以考虑增加这类参数的数量，增强它们的效果。比如军事力量强大的城市，由于该城的"民忠"值过低，可以使其一夜之间武将的斗志和忠诚值、人口与军队的数量大减，使厉兵秣马、扬帆南下的成果毁于一旦。这样可以使玩家权衡整个局面的发展。其实三国时期的魅力正在这"三"上，群雄割足及至三足鼎立，有了生存才有发展。不过在游戏中不容易体现这种感觉，会影响游戏的可玩性。《三国演义Ⅱ》虽然BUG很多，但就设计思路来说，强调治理和守衡，布常常之阵，树正正之旗，用威武来征服天下，是值得推崇的。

治理层按传统分类，分为内政和外交。

外交其实在三国中是非常重要的手段。古时三者为众，三个国家的关系就已经不是两国对垒的简单扩展了。其中巧妙制衡、明联暗防、坐山观虎、唇寒齿亡等微妙的关系才是比战争更重要的重头戏。不过也不必如此要求一款PC GAME，各有侧重也就是了。传统的三国游戏外交大多包含这些指令：同盟、解盟、进贡、威胁(逼贡)、联姻、劝降、俘虏等。外交指令在《三国演义Ⅱ》中体现最充分，威力也最强大，比如威胁，可以无条件地得到弱国的金钱和粮食，而劝降，不伤一兵一将使对方整个国家(包括所有城池)归为己有。虽然在其它三国游戏中也有类似指令，但几乎一次也没有成功过。外交在游戏中，一般充当备战前的准备工作，正是"明修栈道，暗渡陈仓"。

内政包括获取金钱和粮草及其它军用物资，还有对人才的管理。金钱和粮草可以相对减化，采用《三国志》系列中的纳税、抢夺、进贡等手段收集金钱，以人口、民忠、土地开发值来决定秋收的粮食收获。这是轻治重武的基本思路。

其实内政层的重头戏在于各种参数表的查找上。其中包括城市的各种属性如开发值、商业值、制造值、治水值、人口数、武将数、在野数、士兵数、民忠、军用物资、攻城器械等，还有便是武将们的个人档案。这都是十分重要的参数。如何将这些参数的检索做得更简便、更直观、更实用，才是治理层应该解决的问题。从这一点上来看，笔者首推《三国志Ⅳ、Ⅴ》，都采用了尽可能多的检索方法，从大地图的一览到内城中各参数的重复出现。而且许多三国游戏都忽略了能力值排序这个功能。而《三国志Ⅳ》中的武将库，就象一个功能完善的数据库管理系统一样，可以简单地对任何一种能力进行排序。这方面显示出日本游戏公司对于整体界面的思考要强于台湾。台湾新出的《三国群英传》，其中武将清单让人失望。三国游戏出场人数之多是首屈一指的，而该游戏居然会对排序如此不重视，实在令人不解，从一百多个武将当中选出智力高或者武力高的武将比登天还难。《三国志Ⅵ》的指令界面采用了WINDOWS下的常用软件的风格，但反而显得凌乱，并不紧凑。实际上，在我们用普通软件时，也不愿意经常到上面的菜单去指指点点，更希望有方便的快捷键代替。而在游戏中菜单指令的使用频率恐怕是所有软件都望尘莫及的，因此，在尽可能多的地方重复出现相关的指令菜单，才能解决玩家的苦恼。这一点，在现在流行的网络WEB站点中，优势都是显而易见的。在后来出现的WINDOWS下的软件和《三国志四》中，可以看到为了照顾使用者，鼠标无需移到最顶层或固定位置的菜单上，只需要轻轻点一下右键，便立即在光标旁边生成一个菜单，这也可以算是权宜之计。

人才的管理，无非就是搜索、征用、赏罚一类。在赏赐时，对于特殊武将不应该赏钱就增加忠诚度的，但也不用象《三国志六》那样对任何武将都如此对待。吕布这个人物非常特殊，在所有三国游戏中都有足够的重视，甚至包括《三国志》系列，很容易投降，这是可取的。依此思路，孔明、鲁肃这样的人物，应该用"促膝谈心"等手段来拉拢，而各位君主的笼络人心的手段也各自不同。曹操的"踏苗断发"、刘备的"摔孩子"、孙权的"同榻而眠"都是很具三国特色的。这在传统SLG策略类三国游戏中略显乏味，不如RPG类那样亲切而且参与性强。一些至关重要的人物的出场，往往也平淡无奇，虽然可能改变整个游戏的命运。象三国志系列中，赵云、孔明的出现也不过是向主公报个到而已。而刘备三逢三措、三顾茅庐才得到这两位巨星的加盟。所以取长补短，这些都可以用PRG风格来完善。但这种风格在治理层中无法体现，所以可以考虑在点击到"搜索"这类按钮时，进人另一个子层中----奇遇层。

奇遇层

奇遇是RPG游戏最吸引人的地方。典型的RPG游戏，除了一个四处游荡的主角外，无处不在的机关和隐密山洞中的宝物最能给玩家以惊喜。而最让人受益的，还是一个个散布在街道村落、山谷大泽中类似算命先生般的过客，他们是游戏编剧者的化身。通过与这些行人过客或者酒店老板小二的对话，可以打探出许多



令人思索回味的情报来，以此来发现人才和宝藏。

三国中可以供作宝藏的东西很多，视宝藏的价值可以在不同的城池及其效外的山洞中设立难易不同的迷宫和阻碍。试想一下RPG游戏进入某个神秘山洞时的阴森音乐和冷暗的色调，在峰回路转处放着一个金色的宝箱，打开它，青龙偃月刀和赤兔马赫然出现，关羽因此功力大增时，玩家的心情会是何等的欣喜。大战略之余，局部再提供一些小乐趣，实在会使玩家爱不释手的。这比起派出几个武将满天下不知所云地去搜索然后回报"没有发现任何宝物"或者冷冰冰地说"找到遁甲天书"要诱人得多了。

人才的寻找也是如此。为三国编一点通俗的"野史"也是很有趣的调味品。比如在城池中四处打探，听到有个叫马超的勇士，于是被一环环情节支应着四处奔走，最终在某个角落的小屋中站着一员大将，"马孟起在此，尔等何人？！"，一言不和动起手来，最终居然被其打败，刚在惊疑之际，马超说 原来是××驾到，我等您多时了。其后因动手所造成的武将各项值和兵数的下降又恢复了正常。一惊一喜，一死一生，整个游戏就有了"情"字，有了生气。这些正是传统SLG类所谓宏大战略所缺乏的。

奇遇层的思路可以参考《吞食天地》系列以及《刘备传》这些比较精典的RPG类三国游戏。拓宽思路，大胆想象才是至胜的关键。哪怕遇到了世外高人诸如左慈之类，施法术使所有将领的带兵量突至满值或者使金钱粮草得到惊人的增加等，这些不符合常理的小细节，都可以使游戏增色不少。

出色的猛将与谋士，永远是三国游戏的"戏眼"（笔者乱定义的词）。在得到他们的帮助以后，最终还是要在战斗中获得胜利。

战争层

决定对某城发动战争或者抵抗来犯时，首先进入的，当然是调兵遣将的画面，即派什么将领上阵，如何配备将军的军队。

传统三国游戏在这方面大致分为两类。一类是以《三国志VI》为代表的，以军团为单位的组合。这类组合的特点是，所有将领最大带兵量相同，每个军团以一个主将和两个副将统率。在其中如果调配得当，有武力强的将军和智力高的谋士，那么该军团便是理想的配置，在战争中会起到关键作用。比如单挑、攻击和使用计策以及防备计策上。这在《三国演义》的原著中经常可以看到，"某某与某某听令，尔等引五千人马于山后埋伏，望见西南火起不可进攻，绕至敌军后方专烧粮草"。军团的兵数是可随意调控的，这才有调兵遣将的感觉。另一类则是大多数三国游戏所采用的，将武将的带兵量作为该武将自身的某种属性，类似于RPG类游戏中人物的生命值，最大带兵量便是武将的生命最高值，实际带兵量便是现在的生命余留值。好在只是一款PC GAME罢了，在强调合理性的同时，更要突出可玩性。笔者以为，后者还是比前者有更强的可玩性的。尤其是在短兵相接的时候，更容易发挥出战棋类游戏的魅力。

作战层

调兵完毕，便要进入三国游戏的重头戏----开打了。

采用什么样的战争模式，也是仁者见仁智者见智的。现在最流行的即时战略类游戏，可谓是现代战争的典范。《赤壁》和《三国风云》在这方面有所尝试，不过效果并不尽人意。《赤壁》的制作可以算是比较精致了，只是就算做得再出色，充其量也不过是另一款《魔兽争霸》而已。如何突出三国游戏个人魅力的特点，实在是值得商榷的问题。

首先需要入手的，是即时战略在三国游戏的战争中有什么地方使人不满意。笔者认为，就是可控性。点击或者划个范围使我方军团攻击敌军军团后，剩下的一切就基本上失去可操纵性。而三国游戏与国外的战争题材游戏不同的是，参战的不是一辆辆毫无生气傻拼力气靠兵海战术取胜的坦克，而是一位位勇冠三军运筹帷幄的将军。如果不能通过操控来突出后者的特点，那么张飞也不过就是一辆重型坦克，孔明只不过是一刀就死的特种兵。关羽带上三千人马与蒋干五千人马相遇，不用问也会知道胜利的结果。可是你攻击我一下，我还击你一下，这种方式实在难说鹿死谁手。所以笔者不建议在战争中去赶时髦，为了炫耀自己的制作技术而采用即时战略。确切地说，三国游戏可以远离即时战略，使一切变成玩家可控制的，才是最佳选择。

回想一下《三国英杰传》，为什么会在TOPTEN榜上停留了那
么久？这充分说明了战棋类游戏思路在两军对垒时的魅力。

笔者有两个折衷方案，一种是进入作战层后，直接采用战棋类游戏模式。你走一步，我走一步，以回合制为基础。这在传统三国志系列的游戏中都被采用，保是其中对兵种和谋士的作用太过忽视。



战棋类游戏可以充分发挥军师的威力。使用效果明显的计策会提高可玩性。一召“水龙之计”可以使一定范围内的所有敌人都受到伤害。而当某个军队不支时，军师的“疑兵之计”又可以使其增加出一些人马的威势来。另一种方案，便是在两军排兵布阵没有接触到以前采用即时战略的模式。点击某几位将军去攻击另一个军团，一旦两军接触上进行交战以后，再转入战棋类模式。这可以照顾一下即时战略玩家的情绪，而且可以省却军团在相距甚远的时候一步一步地挨到对方阵营前的无谓等待。无论是哪一种方案，最终都要转入战棋类交战模式，估且称之为短兵相接层。

短兵相接层

短兵相接层可以完全借鉴以往的三国战棋类游戏，比如《三国英杰传》、《雄霸天下》《孔明传》等。前文提到的思路，可以是局布战斗的模式，也可以是整场战争的模式。《三国志》系列采用了后者。而前者可以说是中文游戏的精华。比如《倚天屠龙记》、《金庸群侠传》等，本身是RPG的游戏，但是在进行局布战斗时都是采用战棋类游戏模式的。移动和进攻的次序是致胜的关键，而计策效果的运用是胜利的保障。摒弃傻冲傻打的方法，合理利用战棋游戏的特点，可以以弱胜强，以最少的代价换取局布战争最在的胜利。

计策的使用当然是少不了的。不同的武将可以仿照《三国英杰传》、《吞食天地》、《三国群英传》等游戏那样，付予不同的计策属性。有的偏于进攻型(比如倍击之计、水龙、火龙、巨石阵、旋风等)有的偏于补血型(比如完复计，疑兵计等)，有的偏于制造混乱型(迷惑计、内哄、混乱)等。不同阵型，也可以发挥出不同的威力。比如锥型之阵适用于骑兵和武力强的武将，雁型之阵适用于弓箭兵的攒射，八卦阵适用于防御。这种阵型的运用在《三国演义Ⅱ》中体现得最好，《三国群英传》也有所体现。

在军力不支时，还可以提供逃跑的功能。不过这需要给逃跑者以重创。可以将现有军力的一大半损失在逃跑的被追击途中，这个过程可以对玩家透明。逃跑成功以后，从局布战争画面恢复到整体战役总画面中，再继续作战。如果整场战役无望，可以选择撤退。但不是无条件撤退，如果两军相接时撤退，需要付出损失人马、金钱、粮草等的代价，如果被包围时，不允许撤退。总之，以往三国游戏中一看到情形不妙，无条件撤退而毫发无伤，是不可取的。至少一些武力智力都偏低的武将需要付出相应的代价，这也是情理之中的事。而对于擅打撤退战出奇致胜的孔明、赵云、文鸳来说，可以网开一面。

单挑层

单挑是中国古战场经常采用的战争规则。所以在三国游戏中也是一大热点，甚至《三国志》系列的后期作品中，单独提供了比武大会。不过以往的单挑层玩家可控性都不高，大多根据武力数值来自动算出每一击对方的受伤程度。而《武将争霸》系列的风靡，为三国游戏进人打斗时代埋下了很好的伏笔。所以，在两军进行短兵相接层的战斗时，可以加入单挑的选项。主动挑起单挑者，如果对方拒绝，可以使对方将军的军队的势气大减，而使我方将领军队的势气大增。势气减到一定程度，出现逃兵，减到零时，一次可以逃20%左右的兵甚至更多，如《三国志六》中那样全面崩溃，而且攻击力明显下降。这里笔者提供两种单挑的思路以供参考。

打斗类 直接引入打斗游戏的模式。可以参照《武将争霸》系列。由于出场人物过多，所以可以分为几大类，特殊人物和普通人物。可以将武力在90以上的武将安排出特殊的招式，而将普通武将设计出几个固定的动作而没有大招。每一击的受伤程度再依据武力的不同有所区别。武力高的武将就算普通攻击也可以重创低武力的武将，哪怕对方在用防守招术时亦可以杀掉一半血。武力与防御力成正比，反之则如刘琦之辈对吕布毫发无伤。打斗类游戏无外乎普通攻击、特殊招式、满内力值时的大招式以及防守。被击败的武将变成俘虏，其军队随之在战场上消失被收降，待战后合并处理。这会直接产生改革性的效果，使三国战争从全局经营和战术的把握直至武将间的交手，都在玩家的控制之下。

招术类 招术类有别于打斗类的单挑，可以参考《三国群英传》。武将进行单挑的过程中，在内力值未满前是半自动化的。一旦内力值达到要求，可以使用具有威力的招式。每个武将都会具有这些招式，因武将属性的不同，招式也各不相同。伤害力视实施武将的武力程度来决定。

在武将单挑时，采用打斗类游戏的动作可控性的精华，钻研出各种特技和大招，使勇猛的武将可以通过强力的进攻和威力很大的招式组合一连几战都取得胜利。这在原著中也屡见不鲜。比如十八路诸侯伐董卓时，完全受制于吕布一人；而张飞在当阳桥的威力，赵



子龙长坂坡单骑救主如人无人之境，甘宁百骑劫魏营等。

单挑过程中，也可以逃跑。不过需要付出很大的代价。一是有可能被追击武将射杀，这要视交锋武将的武力差异来决定，这在《三国演义Ⅱ》和《三国志》系列中都有所体现。单挑逃跑成功以后，回到短兵相接的战棋类画面，其人马应该减掉近一半人。而高智力低武力的将领不应该如《三国群英传》中那样有极大杀伤力的招术，毕竟吕布被陈宫斩了说不过去。

战后处理

战争以对方军队撤退到其它城市、关隘或者全军被歼灭为结束条件。战后如果获胜，俘虏的武将可以招降。招降的过程可以参考《三国志》系列，分为“招降、囚禁、释放、斩首”，其中释放可以使该武将对原君主的忠诚度极剧下降并使君主的威信力增加，斩首则相反，使在俘武将以后的招降力降低。囚禁武将可以在以后慢慢招降，但直系亲属仍为君主者(如曹氏父子)，以及特殊的忠诚关系者(如刘关张)招降难度应该很大。战后的城市情况变化可以参考《三国演义Ⅱ》，各项术值都应该有所减少，以强调战争对城市的破坏性。而象《三国志》系列中，连民忠都没有减少的现象，是不合理的。根本就没搞清楚要忠于谁，何谈民忠?

战后处理以后，整个战争结束，系统又恢复到治理层。

以上对整个三国游戏的框架有个大概地初步描述。这其中采用了许多游戏类型，将它们有机地结合起来运用到合理的局布中去，来组合出一款完美的三国游戏。总结一下的话，地图层采用SLG策略类游戏模式，治理层采用SLG策略类游戏模式，奇遇层采用RPG角色扮演类游戏模式，战争层采用SLG策略类游戏模式，作战层采用即时战略游戏模式(或者战棋类游戏模式)，短兵相接层采用战棋类游戏模式，单挑层采用打斗类游戏模式。

杂谈篇

特殊人物和事件

在三国中有许多特定的人物和事件。比如重要战役的攻打时间，特定的武将之间的关系，武将死亡的时间等。在传统三国游戏中，都设了“史实”和“虚拟”两种模式，来强调特殊的人物和事件。不过总体的运作模式，比如战争的爆发，都是攻击者的军力强于被攻击者时才进行的。而实际上，在三国中有许多是不得不打的仗，而不是简单的兵力较量。比如诸葛亮的六出祁山，当时的军力并不比魏国强大。好在依靠计谋的运用和军队的训练素质也应该可以获得胜利

就笔者看来，有些特殊的人物是需要度身定做特殊的计谋、武功招式、宝物配备以及剧情和隐属性的

魏

君主级：曹操，曹丕，司马昭

武将：许褚，张辽，典韦，张颌，夏侯敦，夏侯渊，徐晃，庞德，邓艾

谋士：郭嘉，荀彧，程昱，贾诩，司马懿

蜀：

君主：刘备，刘禅

武将：关羽，张飞，赵云，马超，黄忠，魏延，张苞，关兴，姜维

谋士：孔明，庞统，法正

吴：

君主：孙权，孙策

武将：甘宁，吕蒙，太史慈，周泰，黄盖

谋士：陆逊，周瑜，鲁肃，阚泽，张昭

杂：

董卓，吕布，陈宫，袁绍，文丑，颜良，沮授，田丰，刘璋，张任，严颜，袁术，纪灵，孟获

世外高人：于吉，左慈，华佗，貂婵，黄承彦

(或许各位玩家认为有所遗漏，总之尽可能地将特殊事件和人物赋与非同一般的属性和隐剧情，将会极大地增加游戏的可玩性。充分发现隐剧情便已经是玩家饶有兴趣的一点了)

上述都应该具有很特殊的计策(军师)或者攻杀绝招(武将)，视被施者的武力智力等值产生奇效。而象一些死冤家对头，比如关羽对华雄、颜良、文丑，黄忠对夏侯渊，张任对庞统，孔明对孟获，周瑜对蒋干等，可以将类似这样的特定历史事件隐在游戏中，一旦这种条件满足时，产生特殊效果。那么张飞单挑颜良也许会大战一百回合，而关羽却一刀斩之。

毕竟三国的魅力在于：战争和英雄。突



出这两点，便可以获取玩家的心。可是以往的游戏，虽然侧重战争淡化治理，但并未突出英雄的作用。一个名不见经传的小卒，只要带上足够人马，就可以使赫赫有名的大将束手无策，这与原著和史实都不相符。无论是高武力的猛将在百万军中取上将首级如探囊取物，还是大智慧的军师谈笑间强橹灰飞烟灭，都在传统三国游戏中无迹可寻。所以这里强调对一些特殊人物要进行特殊处理。不应该把他们完全交由电脑的某些数据模型来处理。就好象围棋有打劫、涨枯牛，象棋有对老帅等特殊规则一样。巧妙利用这些特殊性所带来的结果，也会使玩家感到妙趣横生的。

多余的话

即时战略不适于三国游戏

这样说也许有些过份。但是，在即时战略中，手与脑哪个快才更重要呢？玩家当然都心里有数。即，时间就是生命，抓紧一切时间，充分利用一切时间，才是致胜的法宝。而战略的意味则显得淡得多。战棋类游戏，你走一回合，我走一回合，才是真正脑力的较量。如果我走了一回合，你走了三回合，大概就不是在考量脑力了吧？有的玩家会说，玩游戏嘛，过把瘾就得，用那么多脑子干嘛？而实际上，随着游戏产业的发展，已经不是简单的玩的概念了。包括现在的电影制作和网络游戏的普及，使单纯的玩已经变成了生活中不可或缺的一部分，变成了影响生活时间的安排和思考方式的文化组成部分。只抱着玩的概念，使游戏厂家去顺应而不是去引导游戏消费观念，那么人类的思考能力将会逐步地倒退，快速的鼠标点击和移动与过去铭思苦想地破关、小心翼翼地布阵来比，哪个更有趣呢？即时战略的收获，除了感官上的快感之外，在我看来，便是鼠标的移动和点击速度有了很大的提高，另外还有手指和肌肉的酸痛罢了。

美工风格

从游戏的美工制作和宣传海报的绘制来说，日本已经走到了游戏的前列。而且由于日本漫画和动画片的不断成熟，从《三国志六》的片头动画就能看出，那种刀我合一武勇境界的充分体现。美工风格追求大气、动人心魄，将会是三国游戏的最大特点。

小细节

武将的寿命问题在三国有些游戏中有初步的涉及。有个喜爱三国题材游戏的小朋友问我“我从189年一直打到280年，为什么武将们还在呢？”，这可能是三国志早期的作品。《三国群英传》中干脆忽略了这个参数，所有的武将只有出现，没有死亡。如果坚持使用寿命参数，那么应该明确地在三国游戏中标明或者预告出来，不然正在派武将出兵打仗时突然半路上死了，实在是令人扫兴的事。武将的衰老特性也是个不错的想法，除非象黄忠这样不服老的将军“一个顶俩”。

战争时的攻击力和伤亡数，应该由将领的统御力、武力，军团的阵形与兵种的搭配，士兵的士气和训练度等决定。而不是一些固定的伤亡运算公式。这在传统三国志游戏中经常可以看到，敌人有三万人时，被击伤一次的人数是两千人，而只剩下五个人的时候，被击伤一次的人数居然只有一个人甚至有时候是零个人。这就是伤亡公式过于僵化的结果。相反倒不如RPG游戏中每次击打都可以伤敌相对固定的人数。

武将的能力值和属性，除了传统的参数以外，可以发掘出类似《三国志六》武将性格值那样的参数。也可以隐藏着一个武将总体打分的值存在。依据这个值，来判定武将在关键时刻的动作。君主的能力值和属性应该与武将略有不同。就算是刚接替王位的继承人也是一样。除了魅力以外，还可以加入一些特殊属性，比如 笼络人心型，刚愎自复型，鼠目寸光型，贪得无厌型等，这些属性将决定武将的忠诚度和未来局势的发展。将人性数字化虽然不可能完全再现真实的人性，总比在数字空间中看不到人性要好。

后序

成功进军好莱坞的香港动作片大导演吴宇森在被问及最希望拍什么题材的电影时，他不无感慨地说 我想重现三国演义。

无论如何，三国游戏并未走到尽头，甚至还远没有挖掘彻底。回顾三国游戏的大家族，将它们可取之处融为一体，为这中华历史史诗赋在虚拟天地中赋予新的生命力，是所有玩家所期待的。

恐惧心理

北京 盛风

动作冒险游戏缩影

当我翻开S.Wind的著作《恐惧心理》时，扉页的一段话吸引了我 人是一种好奇的生物，当遇到陌生而不可知的事物时，危险就变成了过去式，怀着惴惴不安的心情，人的想象力开始发挥，这种暗示刺激着中枢神经，使人处于一种亢奋的状态，欲罢不能。现在的人们，被众多媒体所包围，这种暗示会更加强烈。

是呀，我们的媒体可是相当丰富哦 图书、电视、录像机、VCD机，还有电脑。我们可以看、可以听，甚至可以操作，媒体给了我们一个虚拟的世界，在这个世界中，我们可以感受到——恐惧心理。

"进入此处，你将不能回头，光明的大道已经消失，黑暗中，你只能独步……"

一、荒屋有鬼

走在这荒凉的小道上，一阵寒风吹过，野草发出呻吟，不远处，一座西式古宅渐显其貌。某年某月的某一天，侦探康比来到此处，从此展开了他与众鬼之间的恩怨。而这所古宅理所当然地被称之为——鬼屋。

来到古宅院子中的小路，荒凉的感觉袭上心头，虽然那次战斗已经过去很久，但是仍然没有人愿意靠近这里，任由它荒废下去。想象一下，当年康比为了探查爱米莉叔叔的离奇死亡，独自一人前往鬼屋。身后送他来此的汽车如惊弓之鸟般驶去，而前方有着未知的危险等待着他。

走进大厅，两旁的门窗更显破烂，脚踩在木制地板上，发出"咯吱"的声音，刺激着人的中枢神经。在楼梯的左边是厨房，依稀中曾记得，康比在厨房的小煤屋中发现了武器，当他正暗自庆兴时，身后突然出现一具僵尸，两者的距离如此接近，僵尸那腐烂的嘴脸和发臭的身体无一不刺激着康比的大脑，两者中只能有一个生存。对于僵尸来说生命还有何意义，所以它倒了下来，而康比也只有让剧烈跳动的心脏赶快平静下来。

拾阶而上，来到二楼的走廊，可要小心前面地板上的洞，若是掉下去可就死得不明不白了。穿过房间就到了康比第一次与鬼较量的地方——顶楼，窗户旁的碎玻璃记载着一只怪鸟曾经飞进此处，它用利爪"告诉"康比，我们之间的战斗开始了。

在返回一楼的途中，可以顺道去看看图书馆，在那间密室中，地上散落着一些书，其中红色的书和黄色的书分外显眼，不过还是不要动的好，因为这两本书差点儿要了康比的命。

回到一楼，穿过书房来到里间，通往地下世界的通道仍然还在，只是坍塌的地下世界再也无法进入，不过若是没有像康比那样的功夫，下去也是送死啊。而康比也正是依靠自身的力量，在危机四伏的地下世界里寻找罪恶之源。

离开古宅，寒风刺痛着神经，似乎在告诉你这是死者的世界。刹那间，思绪飘向了远方，飘向了美国加州的一座荒芜人烟的庄园，这是康比到达的第二站，世人则称之为地狱的厨房。这座庄园的规模远比古宅大





得多，它屹立在悬崖之上，而盘踞在这里的众鬼也似乎受过了军事训练，个个都拿着机枪乱扫。

漫步在犹如迷宫般的花园，透过茂密的枝叶，也许就能看到一个胖胖的鬼魂正在诉说着自己的不幸。令人惋惜，康比的搭档史莱克命丧于此，他为了解救被绑架的小女孩葛瑞斯，被化身为小丑的恶鬼所杀。在新仇旧恨下，康比拿起机枪，与众鬼展开了一场场激烈的枪战。

英雄也有失手的时候，康比不幸被捕，但令人欣慰的是葛瑞斯所表现出来的勇气与机智，这个走起路来慢悠悠的小女孩，独自一人与众鬼周旋，她不能使用武器，就用冰块和糖浆，倒也解决了几个鬼怪，还把钥匙带给了康比。

悬崖的背面，那艘著名的海盗船上，康比与杰克船长的决斗，已是世人皆知，当曙光渐显于海平面上时，康比带着葛瑞斯乘着小船向着太阳的方向驶去。而思绪也追随着他们，穿过时间与空间，来到了一个美国的西部乡村。人生没有不散的宴席，康比为了解救被困在那里的爱米莉，与众鬼展开了最后一次的较量。



来到墓地，其中的一座墓碑赫然刻着康比的名字。所谓道高一尺，魔高一丈，整个村庄都被恶鬼们所占领，康比显得力不从心，不幸被众鬼所杀。若不是印地安老人的帮助，康比也会变成一个孤魂野鬼了。



水塔之下，康比与警长合体，从而得到了新的力量，他再次振奋起来，打败了众鬼之首杰迪，带着爱米莉乘火车离开了这里(一代是汽车、二代是船、三代是火车，看来逃跑工具也升级)，从此就再也没有他们的消息了。

一阵汽笛声让思绪重归躯体，不远处一辆老式汽车渐渐驶来，坐进车里，心中为能离开这死者的世界感到欣慰，此时司机回过头来，口中发出一阵阵的笑声，那没有肌肉和神经的脸上，上下腭在颤动，原来是个鬼。

二、中世纪的传说

欧洲的中世纪给我们留下些什么印象呢？历史课本中说得不多，从其它的小道中也只是知道那时有美人公主、英俊骑士，这两位凑到一块就是英雄救美。虽然从小生长在东方，但是对这些欧洲的传说也蛮向往。听说若是在睡觉之前心中想着一件事情，睡着之后这件事就会在梦里发生，于是Z z z z……



只为了喝点水就得承担拯救公主的任务，未免太背了，手中没有武器，又不会什么火球魔法，人生地不熟的，到处还有牛头马面跑来跑去，搞不好就得把小命搭进去。幸好我腿脚快，看到有牛头出现我就跑。只是跑了几圈才发现这里是活人太少，妖怪太多。幸好刚才跑的时候手也没闲着，翻出了不少东西，其中有一把金色的剑不错，瞧着瞧着，哎呀不好，掉进湖里了。我捞，没它怎么去虐待牛头(虐待动物？)。突然，从湖里走出个精灵来，她拿着那把剑向我走

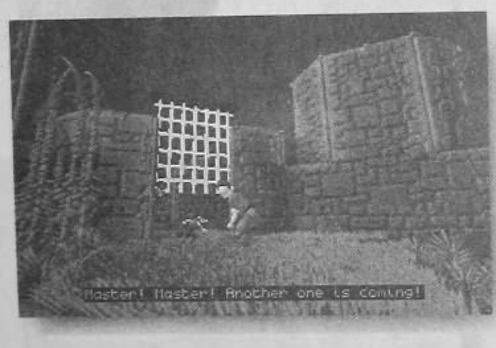


来，太好了，这世上真有好人啊！不过好象没有还给我的意思，只是用它给我举行了一次祝福，于是，我成为骑士啦。喂，等一下，把剑还给我，喂，居然消失了。

两手空空的我，再次展开地毯式搜寻，最后只剩下那座城堡没去了。来到门前，心中不由得打起鼓来，里面黑洞洞的好可怕，忽然后面有人踹了我一脚。

"快进去，这是情节安排。"

太恶毒了，居然这样对待我。城堡里面果然很可怕，又是长矛机关乱戳，又是牛头马面乱窜，地上还尽是硌脚的骷髅。



经过了这些磨难之后，我终于与大魔王面对面地交锋了。我们俩互相凝视着对方，呼吸之声异常沉重，终于大魔王发动了攻势。

"嗨，老兄，加入到我们这一边吧，有享受不尽的荣华富贵喔。"

哇，真的，我该怎么办……

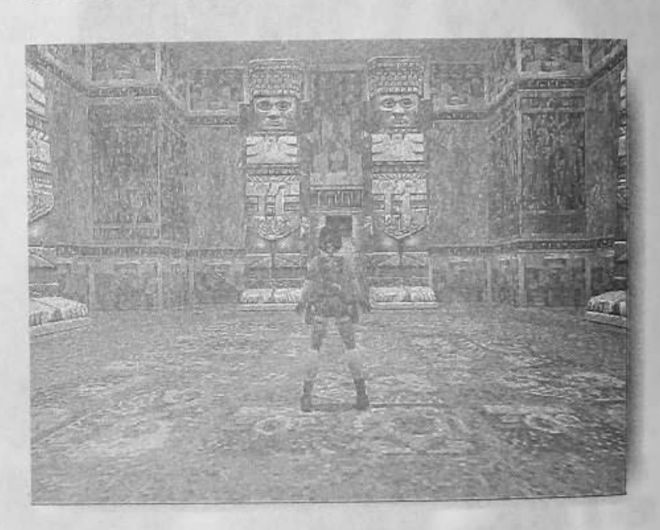
我就知道，好人没好报，为了救公主我打败了大魔王，结果使它变得更疯狂，这个家伙把魔手伸向我家，公主也被他再次劫走，天哪，之前的经过又得来一遍了。

三、探险家

"啪"的一声，屏幕上的琼斯.琼斯挥鞭向敌人扫去，哦，不对，屏幕上不是琼斯，而是劳拉.克罗芙特正在向敌人开枪。不知道为什么，每当我看到劳拉时，总会想起琼斯.琼斯，也许是因为他们两个人都是探险家的缘故吧。

琼斯.琼斯出生于美国的西部地区，他的父亲是一位考古学家，而他在成为一个毛头小伙子的时候，加入了军队。在一次巡逻时，琼斯无意中发现了一伙正在盗取珍贵文物的人，这伙人的头儿是一个受雇于走私商的探险家。当时琼斯做了一个热血青年该做的事，为了保护文物他与这伙人大打出手，虽然最后走私商还是拿走了文物，但是琼斯的气质折服了那个探险家，他把自己心爱的帽子送给了琼斯，从此，琼斯就带着这顶帽子，手拿皮鞭，穿梭于世界各地，成为了一名探险家。

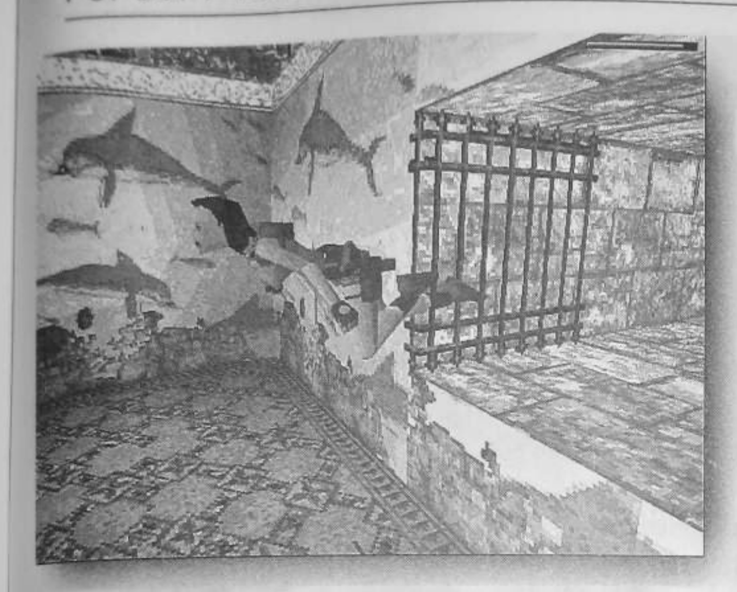
劳拉.克罗芙特成为一名探险家的经历也非同寻常。她的父亲是英国贵族汉斯利.克罗芙特，她的一生



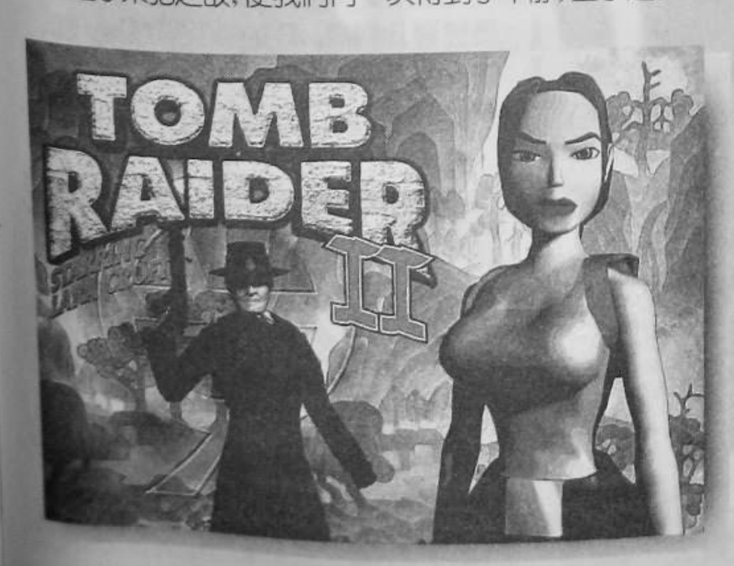
早已被安排好：完成学业、结婚、继承贵族称号、把自己的余生用在上流社会的交际中。但是，一次事故改变了她的生活，她所乘坐的飞机坠毁在喜马拉雅山脉的腹地，两个星期后，劳拉作为唯一的幸存者回到了人类的社会。没有人知道这两个星期中在劳拉身上发生了什么事，因为自从这次事故以后，劳拉就像变了一个人，她用了八年时间，一边研究古代文明，一边锻炼自己，之后，她开始了探险生涯。

琼斯与劳拉的探险事迹，我们知道的并不多，但每一次都是扣人心弦，虽然我们很想知道改变劳拉人生的那次探险过程，但是寻找亚特兰蒂斯失落的圣物SCION的探险，使我们知道了劳拉的存在。在



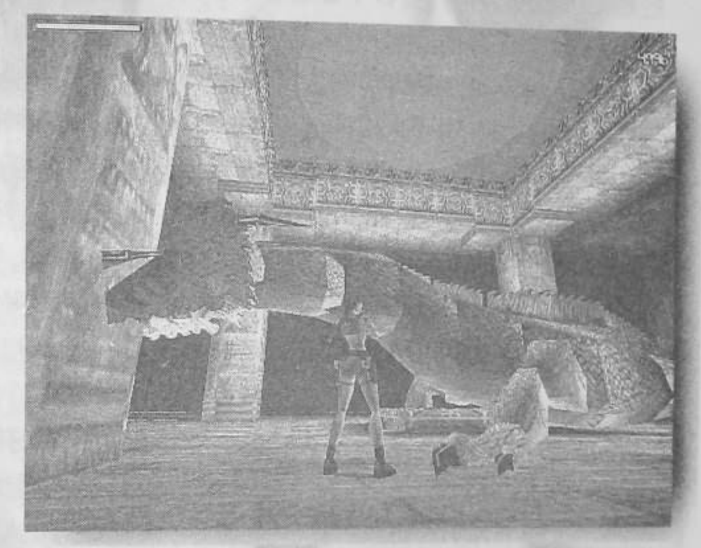


那次探险中，劳拉活跃在印加、古罗马、埃及、亚特兰蒂斯等地，不但要小心陷阱，还要对付敌人，特别是在最后关头，幕后的指使者娜特拉一次又一次的变身，使我们时时刻刻都替劳拉担心。最终邪不胜正，娜特拉终于被干掉了，在巨大的爆炸中，劳拉驾着船驶向远方。我们的心也放了下来。不过这平静并没有维持太长时间，为了一把西安匕首，劳拉又上路了，虽然我们并不清楚这把匕首对于劳拉有何用处，但是探险家一旦决定了目标就不会退缩，况且劳拉为了这次探险更加锻炼自己。这一次劳拉所到的地方更为广阔，先是中国的长城，接着是水都威尼斯，居然还到了深海沉船中，然后从海底又来到了高耸挺拔的雪山上。在克服了想象不到的困难后，劳拉来到了最终的目的地——龙穴。与恶龙的搏斗凶险无比，恶龙身体庞大，口吐烈炎，劳拉只能采取游击战术，还要不时地躲入水中以避烈炎。经过了一番艰苦搏斗，劳拉不负众望，杀死恶龙，夺取了西安匕首。最后的最后，劳拉又在主场——劳拉的家中击退了来犯之敌，使我们再一次得到了平静，至于这次



能维持多久，我想，应该就在年底吧。

由于琼斯所处的时间是在二战前夕，所以他的敌人以德国纳粹为主，而琼斯所探寻的东西也以圣经中的传说为主，像他最著名的圣杯之战，就是寻找圣经中所记载的最后的晚餐中，基督所使用的杯子。传说谁用圣杯饮水，谁就会得到永恒的生命，而纳粹为了得到它，不惜绑架琼斯的父亲老琼斯，经过一场惊心动魄的大战，邪恶的纳粹军官变成了一堆枯骨，而琼斯则用真



正的圣杯救活了父亲。但是纳粹并没有罢休，他们又开始寻找圣柜，传说中装有十戒的圣柜，也是拥有可怕力量的柜子，纳粹希望用这种力量统治世界。这一次又是琼斯阻止了他们，在圣柜发出耀人的光芒时，琼斯闭上双眼，而争大眼睛的纳粹军官与士兵被这一幻象所吸引，结果变成了圣柜的一部分。琼斯的第三次探险是在印度某地，这一次他有了助手——一个机灵的华裔男孩和一个尽扯后腿的歌女，为了完成当地长老的委托消灭邪教，琼斯带着助手和皮鞭，深入邪教内部，与邪教教主来了一场ＦＩＧＨＴ，结果琼斯两次取胜，胜利完成使命。至于琼斯的下一次探险，希望那个叫乔治.卢卡斯的考古学家能快点挖掘出来了。

四、没有灵魂的生物

"没有灵魂的肉体无需再牺牲，
死去的那天在原来的大自然中融尽。
圣心将造出圣洁的灵魂，
圣言作为永恒之物受人尊敬。"

——若查丹玛斯



人类科学技术的发展真是神速，人类对生命的探索也相当深人了，克隆技术的实现、DNA和试管婴儿的研究使我们拥有了创造新生命的可能，但是人类对自身的认识还是太肤浅，所以还是要继续探索、研究，当然是利用其它的生命。

九月里的一天，坐在电视机旁，摇控器不经意地改变着频道，当“DISCOVER科学探索”显示在屏幕上时，爱看科学节目的我放下了摇控器。这次“科学探索”介绍的是科学家们对大脑的研究，为了科学的发展，为了人类的进步，为了……两只被麻醉的黑猩猩贡献出了它们的脑袋，科学家们用手术刀很精密地把它们的脑袋切了下来，然后互相换了位置，再把大脑与身体的神经重新接好，最后唤醒它们，终于，试验成功啦，两只黑猩猩睁开无力的双眼，对自己的处境感到茫然，心中奇怪着自己为什么不能抬手动脚，而旁边的科学家解释说，看来是身体与大脑产生了排斥，这是下一次试验所要解决的问题。至于这两个黑猩猩的结局，“科学探索”并没有说，但它们是不可能复员了。

从古至今，人类的科学探索中有多少只猩猩、猴子、白鼠和狗被用于实验中，恐怕没有人知道，当科学家们厌倦了用动物做实验时，作为高级动物的人类是不是最适合的替代品呢？二战期间的德国和日本可是干过这种事的。现如今，生化武器的抬头使人体研究有了新的目的，也有了新的市场，某些人为了某种目的，会不惜抛弃良心投身于此，也许这个人就是你，也许，是我。

如果那是我的话……

我是一个商人，纯粹的商人，不被感情所困扰，不被良心所约束。我选择生化武器为发展方向，大家都在反对核武器，生化武器就不那么显眼了。我希望能够研究出一种病毒——生物病毒，一种能把人变成生化武器的病毒，一个失去灵魂的肉体是无所谓疼痛的，这种病毒对于那些喜欢打仗的独裁者是一种多么大的诱惑，当然也会给我带来巨大的财富。

我成立了一家公司，好作掩护嘛。公司名随便啦，就叫Umbrella（雨伞），总部设在欧洲的某个地方（别奢望我会告诉你具体位置），研究工作可不能在总部进行，太容易暴露了，最好是一个远离总部的不知名小镇，最后我选定了位于美国的RACCOON（浣熊）镇，这个地方是个中等规模的城镇，有着丰富的实验用品（水、电、煤气、啤酒、闭路电视和人）。

但是，部下却带来了不好的消息，收买工作近期内无法完成，可我是个喜欢吃热豆腐的人，于是我决定，先在浣熊镇北部地区建立一个先头基地，对外宣称是幢别墅，对内实行全封闭管理。另一方面，除了收买工作要继续外，还要收购一家化学工厂，对它进行改造，这比新建工厂要省不少时间，最后一点是我的大秘密，当然，我是不会告诉你我要建地下工厂的噢。

两个月以后，部下报告说研究人员开始研究A病毒，嗯，太好了。

过了一个月，部下报告说研究人员放弃A病毒，开始研究B病毒，嗯，很正常。

又过了一个月，部下报告说研究人员放弃B病毒，开始研究C病毒，嗯，嗯？遇到困难了。

之后……







终于有一天，部下带来了一连串的消息 研究人员对于T病毒感到很满意，现在需要一个实验体进行最终测试 浣熊镇内的化学工厂收购完成，已开始进行改造 浣熊镇警察局对我们产生怀疑，他们成立了一个特别行动小组——S T A R S，不过浣熊镇警察局局长布莱恩已被我们收买，而且我们的人也已混人S T AR S; 最后还有一个不好的消息，某个组织对我们的研究很感兴趣，他们派出了一名间谍，目前还无法得到进一步的情报。不管他，还是先找一个实验体吧。

布莱恩局长果然很帮忙，一个连续作案1 3起的罪犯成了可以载人吉尼斯世界记录的实验的牺牲品。研究人员对这个实验体很满意，所以实验进行得很顺利，我也可以安心地吃我的杏仁豆腐了。

就在实验进行到最后阶段，发生了泄漏事件，至今我也不知道是什么原因导致的。但结果我是知道的，被感染的人开始杀人并残食尸体，研究所也与外界失去联系，警察局在派出B R A V O特别行动组后，又派出了S T A R S，太好了，S T A R S中有我们的人哦，他就是S T A R S的队长威斯特，在他的领导下，S T A R S中的成员巴瑞已经叛变，其他的成员应该很容易被做掉。如果有幸存者就让T来解决，也看看我的研究成果。哈哈哈，真是一箭双雕。

经过了数天的等待，部下走进了办公室。

“威斯特干得怎么样？”

“他被T做掉了。”

“什，什么！那么T呢？”

“被S T A R S成员克里斯和吉尔做掉了。”

“哇！那，那我的研究所呢？”

“被巴瑞、瑞贝卡、克里斯和吉尔炸掉了。”

天啊！这下我可损失不少银子（够我买多少斤豆腐啊），不过还好，就在前一天，化学工厂的一名研究人员威廉给我发来了一封密电，声称自己利用被遗弃的G病毒进行研究，从而发现经过改良的G病毒会比T病毒更有威力，其代价就是让他成为公司的总裁。很好嘛，居然还有比我更没良心的人，反正现在我是走投无路，不对，是稍遇挫折，不如就让他试试。到时候让他当不当总裁就另说了。

经过一连串的收买工作后，布莱恩局长把事情压了下去，虽然研究所的爆炸使我损失不少，但也把证据炸没了，这样克里斯他们就被孤立了起来。另外，地下工厂已经开始使用，第一批的T开始生产。而那个威廉在我的授意之下也开始了G病毒的改良，不过部下警告我说，威廉已经与布莱恩局长建立了联系，不知有何企图，哼，果然不出我之所料，这个家伙不是泛泛之辈，不过我会有办法对付他的。

一个多月后，威廉完成了G病毒的改良，并且要求我实现诺言，这怎么成，如果让他当上总裁，我的地位可就危险啦，所以我决定动用公司秘密培养的特种部队，用武力夺取G病毒，顺便把威廉也做掉。

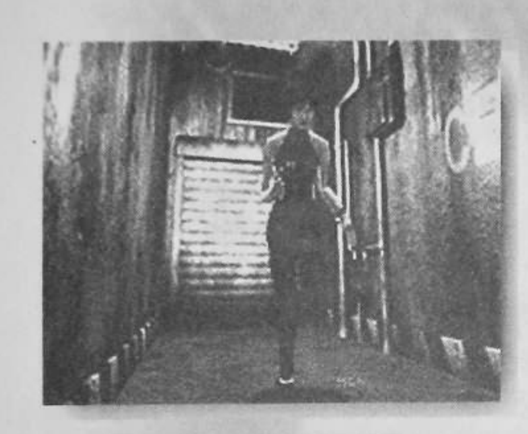
可是这支部队是肉包子打狗——一去不回头，难道他们不知道我喜欢吃热豆腐嘛，可恶。

不久，布莱恩局长给我发来密电，抛去那些牢骚话，事实只有一个，浣熊镇被污染了，看来又有泄漏发生。几个小时之





后，布莱恩局长又发来了密电，他先是大骂我毁了他的镇子，接着又



说要对此事负责，要把那些怪物通通杀死，看来布莱恩局长已经是精神崩溃了。紧接着部下也带来了浣熊镇的具体情况，镇上的人几乎都被感染，其症状与上一次相同，换句话说，浣熊镇现在变成了一座食人城。

我必须立即采取行动，首先要回收已经完成的T，这可是我辛勤劳动的结果啊！其次要把浣熊镇彻底毁掉，不能留下一个活口（好邪恶），只要在那里放上一个T－00就可以了。最后，接应特种部队的直升飞机必须坚持到最后，我对于G病毒还是没有死心。事实证明我做得很对，特种部队的唯一幸存者汉克回到了公司，他不但带来了G病毒，也带来了污染的原因。

“是威廉，他在临死前给自己注射了G病毒，变成了G。”

“威力如何？”

“很可怕，我们根本就不是对手，其他三个人都死了，G病毒也被撒落在下水道中，而且G还可以变身。”

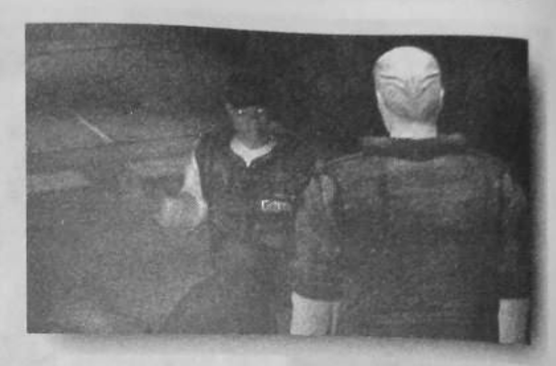
“什么！变身，变成什么样？厉害吗？”

“这，这我就不知道了。”

几天之后，部下带来了浣熊镇的消息，G经过数次变身后，彻底丧失了人的本性，它杀死了身为人类时的妻子，自己却死于浣熊镇警察局新任警官里昂和克里斯的妹妹克瑞尔之手，而我的地下工厂也是被这两人毁掉的，不过看着手中的G病毒，这点损失就不算什么了。另外的一个幸存者是威廉的女儿莎瑞，她曾经被G病毒感染，但是却被克瑞尔用疫苗救活，看来G病毒的疫苗也要弄到手。还有一个人名叫爱达，已经被证明是某组织派来的间谍，此次事件中下落不明，但是在没有看到尸体之前是不能掉以轻心的。最后，有消息说失踪已久的克里斯正在接近总部的所在地，而克瑞尔也已经开始了寻找哥哥的旅程。

该决战了么？

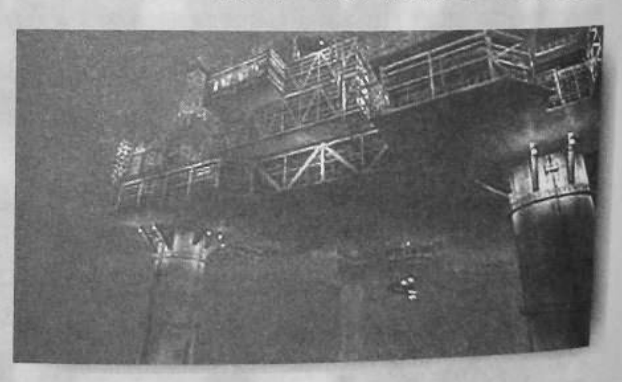
看来，下次还是做好人吧。





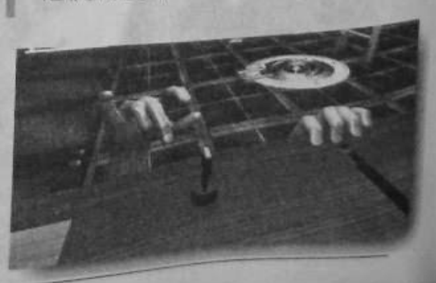
五、深度恐惧

面对大海，即使是号称不沉的泰坦尼克也无法左右自己的命运。而我所要讲述的这个故事也与海有关。这个故事发生在马里亚那海沟300米深的海底。在那里美国海军建造了一个补给基地，基地里有一名男子叫约翰，他是ERS（民间救援组织）的成员，这里还有他的好友 潜艇驾驶员麦奇、自由摄影记者莎朗和维修师丹尼以及丹尼暗恋的对象安娜，基地的指挥官是古兰斯上校，技术顾问则是这座基地的设计者狄宝亚。在基地的外面，执行秘密任务的海狐号核潜艇正在进行补给。看起来一切都是那么的平静。



突然，失去控制的海狐号向基地撞去，并用鱼雷击毁了基地的氧气供给系统，由于两者之间的通讯完全消失，无法知道具体情况的古兰斯上校只好找到ERS，约翰受命前往Navy Area救出被困的人员。于是，约翰那本以发锈的人生齿轮又开始飞快地转动了。

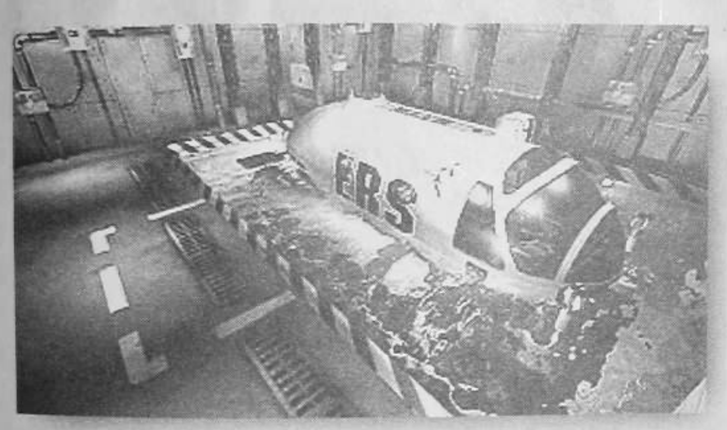
当约翰和麦奇找到第一个生存者时，这名男子却让约翰杀死他，不知所措的约翰和麦奇眼瞧着男子的身体发生变异，最终在他们的面前变成了一个怪物，惊吓中麦奇逃跑了，约翰只有独自一人对付怪物，幸好他曾经是特种部队SEAL的成员，很轻松就干掉了怪物，并且找到了惊慌失措的麦奇。虽然他俩感到不对劲，但是有命令在





身，两人还得完成任务。最后他们在一间屋子中救出了唯一的幸存者珍娜博士和她的宠物猩猩，并回到了基地。

但是，在海狐号的控制室中，一只血手伸向了核弹发射按钮，之后，海狐号打开了所有核弹的舱盖，发射迫在眉睫。这一切都是什么造成的呢？领悟到事态紧急的古兰斯上校再次派遣ＥＲＳ前往海狐号，希望阻止核弹的发射。这一次约翰又完成了任务，但也失去了好友麦奇，发生变异的幸存者杀死了他，怀着愤怒的心情，约翰打死了怪物，但是他再也看不到麦奇了，这不禁使约翰想起了三年前，未婚妻在海难中失踪，他一样的无能为力。那一次的事件常常使约翰自责，所以他离开了特种部队ＳＥＡＬ，加入了ＥＲＳ。



再次回到基地的约翰发现，这种使人发生变异的细菌已经扩散到了基地内部，这时上面派来了特种部队ＳＥＡＬ，其指挥官麦加尔曾是约翰的队友，也是约翰未婚妻的哥哥。ＳＥＡＬ决定进攻感染区，但结果却是死伤大半，唯一的幸存者麦加尔也发生了变异，他在失去人性之前引爆了炸弹。

接着，约翰的朋友、同事也开始产生变异了。先是安娜，在她变成怪物之后与丹尼同归于尽；工程师狄宝亚想以死来结束自己的生命，但是仍然无法摆脱变异的结果，约翰只能用枪让他真正的死亡；而一直暗恋着约翰的莎朗也被变成怪物的牛所杀，临死前她希望约翰活下去。现在……

现在约翰只有带着珍娜博士和她的猩猩离开这座即将倒塌的基地，他们逃到了之前被封闭的Ｎａｖｙ Ａｒｅａ。约翰开始修理控制室的无线电希望能与外界取得联系，当他带着零件返回控制室时，珍娜博士和她的猩猩都不见了，在与外界取得联系后，约翰开始寻找珍娜。当最后一个房间打开时，约翰终于知道了真相。

罪魁祸首就是那只猩猩——美国太空署送往太空的实验品，也是细菌的携带者，当它返回地球时，海狐号奉命将它打捞上来，于是悲剧发生了。这一切从珍娜博士的口中缓缓道出，当约翰责问珍娜为什么隐瞒时，珍娜只是表示希望利用这只猩猩使更多的病得以医治，之后，珍娜也发生了变异。

这个故事讲到这里基本上是讲完了，你问我最后谁活了下来，只有三个：因为感冒而没被细菌感染的约翰，安娜的爱犬蓝博和莎朗饲养的海豚，他们便是这次事件的生存者。

六、线性体的自白

沉睡啊，沉睡，但我们希望醒过来，如同沉睡中的美丽公主被白马王子一吻而醒，我们希望醒过来。

不知从什么时候开始，当我们发现所寄生的生命体是如此的脆弱，即使我们控制了它也不能保证生存下去，所以我们就开始沉睡。希望有一天一个更强的生命体把我们所寄生的宿主融合，这样我们就可以醒来了。

生命的诞生伴随着生存问题，为了生存它们朝着不同的方向进化下去，形成了各自不同的生存方式。我们经过了多长时间的进化，进化的结果是高等生命还是低等生命，这些都不重要了，因为在我





们的基因中只有一个指令: 与宿主融合并控制它，这就是我们的生存方式。

当我们再次醒来时，宿主仍然很弱，它没有骨骼，背部有一硬壳，遇到危险时就把身体缩入硬壳中。看来我们不能再等待了，我们要加速这一进程。

这个被寄生的生命体发现，当它成年后，就会把身体从硬壳中完全伸展开，然后向着空旷的地区行进，还朝空中发送着一种自己也无法理解的信息。这时空中有一生命体向它飞来。这只是开始。

又过了很长的时间，我们的努力终于有了结果，这是一个我们所寄生过的最好的宿主，有着复杂的生理系统和骨骼结构，虽然还没有进化到最高等级。我们有计划地融入宿主的深层结构中，并且给宿主的细胞提供能量，看起来我们就像一家人，可是我们知道，迟早有一天，我们会成为这个生命体的主宰。

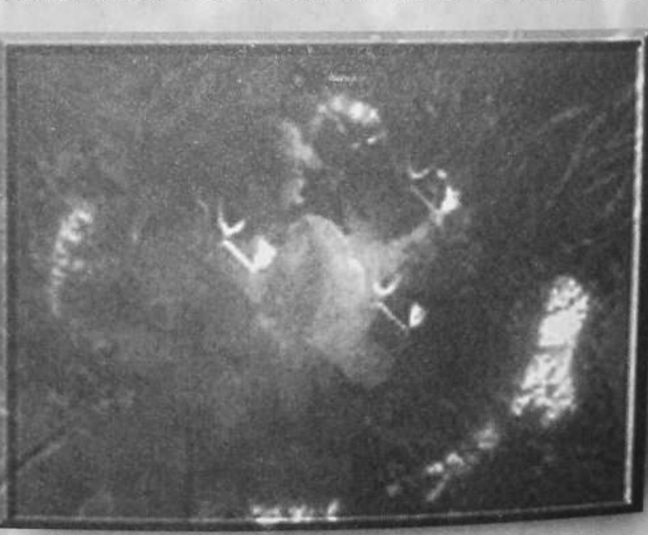
随着宿主的进化，他们有了智慧，组建了所谓的社会，给自己起了个名字叫人类。人类开始研究自己，也研究其它生命。有一天，人类发现了我们，但并没有怀疑，只是认为我们是细胞的动力之源，是人类的一部分。人类还给我们起了个名字——线性体，可我们喜欢叫自己为爱娃(EVE)。

我们本想再等一等，因为人类还没有进化到最高阶段，可是人类太喜欢破坏了，他们使自己的生存空间越来越恶化，如果这样下去，还没等进化到最高阶段，人类就会灭亡，我们的努力也就白费了。



不能再等了，我们的同伴开始了尝试，虽然失败了，但也带来了不少经验。我们决定，12月24日——人类的圣诞节，在纽约市的一座歌剧院，一个叫美莉莎的人将成为爱娃，接着，我们将唤醒全人类身体中的同伴，到那时全世界将成为我们的。

我们知道，人类不会束手待毙，但我们没有想到，一个叫阿亚的人成为阻挡我们的敌人，更为奇怪的是，我们的同伴无法控制阿亚，她的身体似乎有一种免疫功能。但我们是不会放弃的，我们要再次进化，利用爱娃的身体，孕育一个完全由我们组成的生命体，彻底摆脱人类身体的束缚，进化到人类所无法达到的境界。在这之前，我们要打败阿亚。



决斗开始了，我们不停地攻击，可是阿亚太强了，我们只好转变形态，希望找到阿亚的弱点，但是直到最终形态都无法打败阿亚，难道我们失败吗？幸运的是，我们的完全体诞生了，这下没有人能阻挡我们了！阿亚，这是我们与你的宿命。

……

……



……

我们不停地游动着，为什么不能控制那些细胞呢？好象它们有着一层防护壁，总能摆脱我们的控制，这使得我们的计划总是被这个宿主所破坏，看来我们又要沉睡了。等一下，似乎有什么不同，细胞的防护壁，细胞的防护壁消失了，就是现在，我们蜂拥而至，控制宿主的每一个细胞，很快，宿主就被我们完全控制了。

阿亚，你打败了完全体，你将成为新的爱娃。

七、后叙

能够读到这里，笔者可是很佩服你了，因为想换换写作风格，所以这次的动作冒险游戏缩影所写的游戏没有写上游戏名称，但是线索可都留在了文中，不知你能说出几个游戏的名称呢。《鬼屋魔影系列》、《魔域迷踪系列》、《古墓丽影系列》、《生化危机系列》、《深海历险》、《寄生前夜》这六个游戏就是笔者挑选出来的，虽然动作冒险游戏还有很多，但是看看这六个游戏你就能明白，它们的风格都是以恐怖为主。只是为了不让题目过长，才没有加上“恐怖”两字。

《鬼屋魔影系列》可以说是动作冒险游戏的先锋，虽然图形质量已不堪入目，但它确实带起了这一类型游戏的高潮。除了图形质量，《鬼屋魔影系列》的操作也不友善，它把攻击、搜索等动作分解成指令，这也是受限于当时的硬件环境以及制作者的风格，在它之后的作品基本上把这些动作合在一个键中，或是再设一个键做切换用，总之，使我们玩起来更加得心应手。顺便说一句，笔者总是觉得《鬼屋魔影Ⅱ》发生的时间应该在《鬼屋魔影》之前，因为在二代中，康比没有胡子且年轻许多，而一代和三代的康比都留着胡子且很显老，况且一代和三代中出现了同一个人物爱米莉（一代中你还可以选择她作主角），但是笔者没有找到一代发生的具体时间，所以只是个猜测。

《魔域迷踪系列》紧随《鬼屋魔影系列》之后，但它没有走后者的路子。在图形上它采用椭圆体技术，使它的人物造型让人甚感可爱。在故事情节上，《魔域迷踪系列》以中世纪的欧洲为背景（毕竟它的制作者是欧洲的公司），这在它的建筑物中完全体现出来。但是，一直以来笔者都认为《魔域迷踪系列》敌人太少、谜题太过复杂、动作过于简单，故事情节分散，也许这就是它一直不如《鬼屋魔影系列》有名的原因吧。

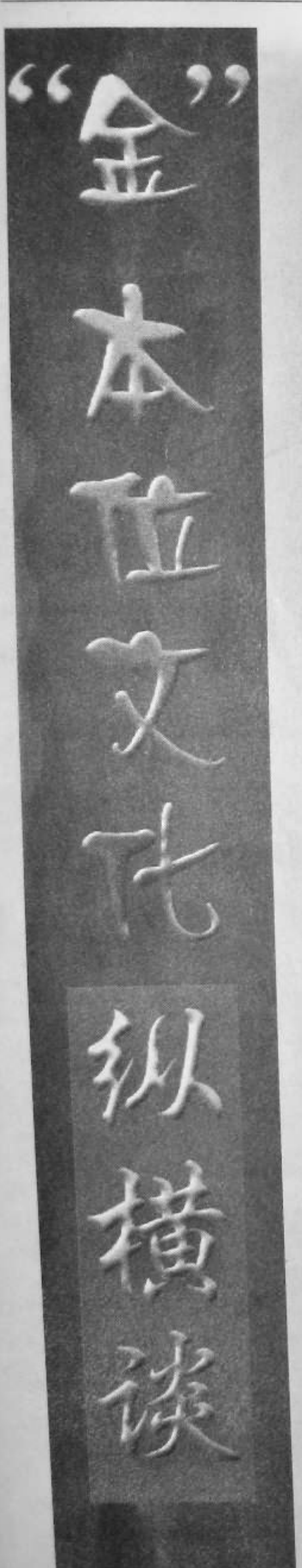
要说《古墓丽影系列》是动作冒险大概没有人反对，但是再加上“恐怖”两字恐怕就有人提出异议了，不过，《古墓丽影系列》到最后总是要出些恶心的怪物，那么就算它是恐怖成份最少的恐怖动作冒险游戏吧（强词夺理）。至于劳拉为什么会吸引那么多的人，笔者认为她那种不屈不锈的精神应该是问题之所在，跳不过去了再跳，被怪物打死了再打，当我们操作劳拉时，是不是也被她的这种精神所感染呢？

《生化危机系列》是笔者最喜欢的，一代在三机种上的发售（ＰＳ、ＳＳ、ＰＣ），未卖先火的ＰＳ版二代以及即将降临ＰＣ的二代，都确立了《生化危机系列》作为恐怖动作冒险游戏霸主的地位。但是《生化危机系列》的情节有抄袭电影《食人城》（又译《噩梦醒来》）之嫌，不过一玩起来也就不会管这些了。

《深海历险》是少见的灾难游戏（从灾难电影套过来的），抛开它抄袭《生化危机》系统不提，《深海历险》的故事情节与表现还是很有深度的，游戏中塑造了数个个性鲜明的角色，他们每一个人都有着非凡的才能，但是他们无法掌握自己的命运，最后落得个惨死深海，即使主角约翰也是如此，他无法救出同伴，眼瞧着他们被杀或是变异，最后只得与狗和海豚逃了出来，让玩家感到人的渺小。此游戏由ＳＥＧＡ制作，以ＳＥＧＡ目前对ＰＣ的态度，此游戏的移植可能性很大。虽然它没能超越《生化危机Ⅱ》，但是比《生化危机》要强，所以还是很值得一玩的。

《寄生前夜》是笔者最后要说的，这款游戏的故事情节相当隐晦，虽然动画质量很高，但是流程太短，是个褒贬不一的作品，也可以说是ＳＱＵＡＲＥ把游戏电影化的一种尝试，以笔者来说，还是偏爱一些的。故事的结尾很有意思，历尽千辛万苦打败了爱娃的阿亚，和患难与共的朋友们再次来到歌剧院享受和平的乐趣，但就在这时，线性体控制了她，被控制的阿亚又把她的朋友及全剧院的人都控制了，黑暗的歌剧院中，一双双红色的眼睛在闪动。至于后来又发生了什么，就只有靠我们的想象了（或是出个二代）。以目前ＳＱＵＡＲＥ对ＰＣ的态度，还是有移植的可能。

我喜欢动作冒险游戏，因为它既让我感受到解开谜题后的喜悦，又让我享受到与敌人搏斗的乐趣，希望在未来，动作冒险游戏能够给我们带来更好的图形、更佳的操作、更高的享受。



漫游金庸的武侠世界

编撰　风胡子　王晨

飛雪連天射白鹿

前言

金庸，本名查良镛，1924年2月生於浙江海宁县袁花镇一个富有的家庭。金庸祖父查文清，清光绪丙戌年进士，曾在江苏丹阳任知县，后因在"丹阳教案"中放走义民而辞官回乡。海宁查家藏书丰富，故金庸在幼年就涉猎了广泛的书籍。当时金庸八九岁时无意中看到一本武侠小说《荒江女侠》。此部书号称是"新文派"始祖，作者大会言情小说家顾明道。金庸看后的感觉就是"想不到世上还有那么好看的书"。此后金庸到处搜罗武侠小说，平江不肖生的《江湖奇侠传》和其在"侦探世界"杂志连载的清末民初武林真人真事《近代侠义英雄传》使金庸入迷了。

1937年金庸13岁时，就读于浙江省立嘉兴中学，刚读完一年级，抗日战争爆发；读到高中时期，家乡沦陷。由于战事，杭州、嘉兴、湖州的第一流中学组成了联合高中，此后金庸随学校辗转各地。在此期间的1941年，金庸开始显露出了他的文学才华。当时学校办有一个壁报，校内凡有兴趣者均可自由编写。金庸的一篇《阿丽丝漫游记》的文章引起了大家的广泛关注。《阿丽丝漫游记》中描述阿丽丝不远千里到一所学校，在兴



高采烈遨游东方世界之际，忽然一条色彩斑斓的眼镜蛇出现了。它东游西窜，吐毒舌、喷毒汁，口出狂言恐吓学生："如果你活的不耐烦了，我就教你永远不得超生；如果……。"眼镜蛇时而到寝室，时而到教室、饭厅、操场，学生见之纷纷逃避。同学们一眼便看出文中的"眼镜蛇"是在讽刺训导主任沈乃昌，他讲话常有"如果"二字，学生就以"如果"作其绰号。几天后，金庸被开除。自此，金庸转入衢州中学就读。但当时的金庸志在当一名外交官。所以抗战后期他在重庆的国立政治大学外交系学习，抗战胜利后转到上海东吴法学院攻读国际法。但现实生活却使他走上了另一条道路，在应聘担任《大公报》记者后，于1948年被调派赴港，此后一直居住在香港，从事新闻、报业工作。

1955年，金庸首部作品问世，这就是在《新晚报》上连载《书剑恩仇录》，当时即引起轰动。接下来的一部就是《碧血剑》，在1957年随着《射雕英雄传》的问世，奠定了金庸在武侠文坛宗师的地位。以后一直到1972年的十七年间，金庸又先后发表了《神雕侠侣》、《雪山飞狐》、《飞狐外传》、《倚天屠龙记》、《连城诀》、《天龙八部》、《侠客行》、《笑傲江湖》和《鹿鼎记》等九部长篇武侠小说，以及两部中篇《鸳鸯刀》和《白马啸西风》，一部短篇《越女剑》。他将自己的十四部中长篇小说题名的第一个字联成了一副对联，既世人广为传诵的"飞雪连天射白鹿，笑书神侠倚碧鸳"。在《鹿鼎记》写完之后，金庸封刀了，不再写武侠小说，开始了对自己作品的修正和增补。近年来，功成名就的金庸老先生继续其对中国历史的进行研究，并颇有成就。在后面"附录一"中，收录了金庸老先生在北京大学有关中国历史问题的讲话。



除此之外，和武侠有关的，金庸还写过《卅三剑客图》。老先生非常喜欢旧小说中木版画的插图和绣像，便想根据自己手边的一部任渭长画的版画集《卅三剑客图》，给每一幅图"插"一篇短篇小说。但写了第一篇《越女剑》后，第二篇《虬髯客》的小说就写不下去了。因为感到写叙述文比写小说省力得多，于是改用平铺直叙的方式，介绍原来主人公的故事。这些短文写于1970年1月和2月，是为《明报晚报》创刊最初两个月所作的。由于篇幅太长和版权的原因不能让大家一览了，有条件的读者可上网去找，读来颇有收益。

金庸作品正式传入大陆须归功于广州的《武林》杂志。八十年代初，随着中国大陆改革开放，《七侠五义》等小说的开禁，加上评书如《岳飞传》、《说唐》，电影如《少林寺》，电视剧如《姿三四郎》、《武松》的播放，尚武之风大炽，武术杂志亦应运而生。1981年夏天创刊的《武林》杂志首次以每月半回的形式开始连载《射雕英雄传》，至1982年6月已刊载了到"黑风双煞"的前四回，造成了极大的轰动。《武林》杂志也由此声名大噪，成为市面上最为抢手的杂志之一。金庸的名字以及新派武侠小说的概念，也随之迅速传遍全国各地。

不久以后，在街头陆续出现了《射雕英雄传》的盗印小册子，很快就又有了金庸的其他作品，虽然是印刷粗糙，装订简单，错字连篇，然而在当时这类书摊周围总是挤满了人。

随着读者呼声越来越高，一些正式的出版社也开始印制。几家出版社根据各自的设计，先后出了不少版本，北京宝文堂书店可能是当时出品比较精良和数量较多的一家。于是金庸这个名字及其笔下的人物，很快就在中国大陆家喻户晓了。1994年，得到了正式授权的三联版《金庸全集》出现了，精美的印刷加上完整的前言与后记，在大陆再次掀起了金庸热潮。但是大陆的版本可能出于印刷成本的考虑，都不约而同地略去了港台版中的文物及史料插图，使人颇感遗憾。

可以说，凡有中国人的地方就有人读金庸小说，就有人谈金庸，中文网络也不例外，有关金庸和金庸小说的网站遍布四方，几乎是网上的一个永恒话题。在中文网络上更发起了争取提名金庸为诺贝尔文学奖候选人的活动（在后面"附录二"中，收录了《授予金庸诺贝尔文学奖倡议书》）。金庸是拥有最多读者的当代中文作家之一，其读者遍布海内外，从文人学士到贩夫走卒无不读其书。在中国文学领域，继红学、鲁学之后，一门以金庸小说为研究对象的专门学科金学正在兴起。

金庸的武侠世界

金庸先生的小说是全体华人的宝贵财富，他作品的价值，不仅要从文学方面去衡量，更要从文化角度来认识。因为，一个民族的文化有很大一部分是通过优秀的文学作品一代一代传下去的，当"四大古典名著"在如今的青年人里的影响逐渐势微的时候，也许金庸作品可以担负起这个责任。

在金庸的作品里，武侠只是一种载体，其传达的信息是多种多样的。有人说 研究金庸，最好是化整为零。本文试图从几个侧面来剖析一下"金庸世界"中所包含的文化元素和其中承载的内容。

$侠客、英雄、隐士

就象西部片里的牛仔一样，侠客作为正义的代表是武侠小说里无可争辩的主角。这里不想从历史的角度考证侠客的起源和实质，只希望通过三个金庸最着力刻划的人物，来看看金庸为侠客注入了些什么。



萧峰是被汉人养大的契丹人，不过他的英雄气概仿佛是与生俱来的，与血统和后天的条件都没有什么关系。即使没有少林方丈和丐帮帮主出于负疚心理的特殊照顾，相信他终究还是能出人头地的 即使在契丹人里，他也是真正的大英雄。你看他"什么招数一学即会，一会即精，临敌之际，自然而然有诸般巧妙变化"，连喝酒都是"多一分酒意，增一分精神力气"，而且"处境越不利，体内潜在勇气越是发皇奋扬"。这种天生神武，在其它武侠小说里见的多了，但在金庸写的人物里，却实属罕见。关于萧峰，可以引用段誉第一眼见到他时的观感"似这条大汉，才称得上'英气勃勃'四字"，在《天龙八部》中恨他怕他的人都不少，但不佩服他的人可能一个也没有。

萧峰唯一的错误就是他是契丹人之子这个事实，因为契丹人和汉人是世仇。为了反抗不公平的宿命，他在聚贤庄里独斗群雄，在



林海雪园里屠熊搏虎，在少林寺前会战天下奇才，可谓惊天动地。但他还是失败了，其结局很象西方的古典悲剧，主角在落幕的时候悲壮的死去。虽然在与自然和人的斗争中永远是胜利者，但终究无法改变命运，这是萧峰的悲剧，也是一切英雄的悲剧。

令狐冲也许算不上大英雄，因为他根本不想当。他是个孤儿，其本人从出场时起就是个大人了，而他的父母是谁压根都没有交代过，可以作为“后天型”主角的典型，和他情况相似的主角只有狄云和张翠山（只能算半个），他们几个的人生曲线可以用如下模型表示名师弟子－－逢变受诬－－奇遇－－再逢变－－再奇遇（可重复多次）－－转折－－解脱。他们虽然不必象杨过、萧峰等“先天型”主角那样无辜承受上一代的沉重宿命，但是没有“历史遗留问题”也标志着光他们自己赶上的罪就够受的了，其遭遇无不可以用“艰苦卓绝”来形容。

不过，金庸对令狐冲的苦难似乎给予了特别渲染。先是让他武功全失，连洛阳城里的小混混都打不过，然后是爱人被夺，自身为师门所不容，被糊里糊涂的关进湖底的黑牢中。虽然习得绝世神功，最后还是只能看着初恋情人和最敬爱的师母先后死在自己的怀里，而大恶人却是自己的授业恩师，这种待遇连天生的苦孩子杨过都无缘消受。身受如此不幸，只怕换了谁都要怨气冲天了吧，但令狐冲没有，他什么时候都能笑的出来，只要他觉得可笑，无论在地狱般的黑牢里，还是在面对东方不败的绣花针时，这就是所谓的“笑傲江湖”吧。他理想中的生活，大约只是“内力剑法，一无足取，却在华山门中逍遥快乐”而已，因而，想以“寿比南山，福泽无穷”的副教主来吸引他的人实在太不了解他了。

中国历史上有过所谓魏晋风骨，在当时异常污浊、险恶的政治环境中，一些聪明人自己解放了自己，他们颠覆传统，追求性灵，以这种眼光看来，超凡出世、粪土功名的隐者才是最理想的人。于是金庸笔下就有了令狐冲，一个不大识字的“陶渊明”（不过他很会弹琴，更会使剑）。他和萧峰，一个是出世的隐士，一个是入世的英雄，构成了侠客的两极。



还有一位大侠，叫“韦小宝”。也许很多人会认为我在胡言乱语了，是的，无论是在《鹿鼎记》这个虚幻的世界里，还是在读者之中都没有人会把韦小宝与大侠联系在一起，连在《金庸群侠传》这个游戏中都没让他参与，只是作了个小“倒爷”。当年《鹿鼎记》问世之初，许多读者都不相信这是金庸的作品，更拒绝接受这样一位主角，那么我为什么非要说他是大侠呢？

中国传统文化中对于“人”的最终要求，可以归结为三个字“忠、孝、义”；对皇帝是“忠”，对家族是“孝”，对朋友是“义”。韦小宝看起来是个彻彻底底的无赖加流氓，但以上述的标准去分析他，不难发现他无一没有做到。对康熙，忠心耿耿，以身挡剑 对天地会、对茅十八，多次置生死荣华于不顾，舍身相救 对母亲，虽然是一个妓女，但从没有厌弃过，在自己发达之后，想到的也是接自己的母亲共享富贵，以其当时的地位和社会来说简直是不可想象的事情。金庸让韦小宝集大忠、大义、大孝于一身，怎能担不起一个“侠”呢？再回过头来想一想，韦小宝的所谓“劣迹”，真正又有多少，八个老婆算什么，那个年代以韦爵爷的身份是只少不多，书中特意让康熙告诉大家韦小宝比其孩子少的多，这凭空一段情节想来金庸老先生是颇有点化之意的。韦小宝诡计多端，但从来没用此去陷害好人，黄蓉、杨过哪一个不是如此，为何他们都是聪明机智，而独容不下个韦小宝？

其实，连本人读完《鹿鼎记》，都不愿相信这个事实。金庸创造出韦小宝的深意就在于他提出了一个令人深思的问题，“侠”的标准是什么？《鹿鼎记》是金庸的收笔之作，从儒家的侠（郭靖），道家的侠（杨过），到佛家的侠（石破天，已经不像传统的“侠”了），再到“韦大侠”，金庸也的确无法再写了。《鹿鼎记》一书渗透了老先生对中国传统文化的思索，以至有人说与其叫《鹿鼎记》，不如称之为《中国梦》，个中深意，读者细思吧！





$恶人

以恶人自居的不一定就是恶人，就以最明目张胆的"四大恶人"来说吧。

老大段延庆只因生在帝王家，命里注定与阴谋诡计、腥风血雨相伴，以他遭遇之惨，行事手段之毒辣，可算被逼无奈，而以残废之身行复国大业，其毅力之坚令人钦佩。看他与黄眉僧、萧峰比武失利后的表现，为人堪称磊落，如果当年他继承皇位，只怕功业还在保定帝段正明之上。看看他被迫杀死跟随自己多年的兄弟时，心头闪过的那一丝悔意，也许可以证明他的天良并未全泯。

老二叶二娘的遭遇与段老大差不多，也是大阴谋的牺牲品，只不过作为妇人，她更可怜些，如果给她写判决书的话，其罪难容之外，其情可悯是一定要加上的。

老三南海鳄神是《天龙八部》里的二号搞笑专家，仅次于燕子坞的包不同，他的性格不乏可爱之处，忠诚、憨厚、讲信用，象他这种粗人为善为恶并不由自主，完全



要靠别人引导，等到他最后想试试学好的时候，却送了性命。

只有云中鹤似乎是真正的"穷凶极恶"，可他也好像被这声名所累，一直没做成什么象样的坏事。

再见吧，四位没人流的恶人！做个真正的恶人，要象成昆一样处心积虑，象公孙止一样六亲不认，更要象岳不群一样道貌岸然。真正的恶人，当然绝不能让人觉得他是恶人，两面三刀、口蜜腹剑这些都是入门功夫，所谓"周公恐惧留言日，王莽谦恭未篡时"，对于亲人弟子来说，他们应该是可信赖的君子和可尊敬的师长，如果他们一不小心被人"除恶务尽"了，也会有人想尽办法为他们报仇，就象《飞狐外传》里的商老太一样。

如果要评最杰出恶人，我投狄云的师父戚长发一票，岳不群还嫌太做作，成昆还是太嚣张，只有这位戚师傅的掩饰手法最炉火纯青，谁能想到一个忠厚木讷的土老农，竟是那心狠手辣的"铁锁横江"呢？为了朝思暮想的连城诀，师父不要了，徒弟不要了，甚至亲生女儿也不要了，他绝不相信任何人，他的观点是"世上哪有人见到这许多黄金珠宝而不起意？狄云这小子定是另有诡计。"恶到这种境界的人，他的心灵早已不属于光明的人世了。



$三教九流

所谓三教九流其实是古代对游民阶层的统称，所有不事生产之人，象什么和尚道士、"医卜星相"、乞丐戏子、小偷混混，都可以划人这一范围。中国自宋代以后，商品经济大发展，城市规模扩大，城镇游民也相应大大增加，并在此基础上形成了"江湖"社会。

从第一本小说《书剑》开始，金庸写了大量的三教九流人物，刨去少林、武当、全真派等"名门正派"里的众多出家人，给人印象比较深刻的有 江南七怪，丐帮群丐，函谷八友，胡青牛，莫大先生等。塑造这些人物的时候，金庸大多用了类似《水浒》的"白描"手法，比如丐帮的"叫花祖宗"洪七公出场的时候是这样的"只见说话的是个中年乞丐，这人一张长方脸，颏下微须，粗手大脚，身上衣服东一块西一块的打满了补钉，却洗得干干净净，手里拿着一根绿竹杖，莹碧



如玉，背上负着个朱红漆的大葫芦，脸上一副馋涎欲滴的模样……"。只三言两语，此人的外貌职业，特点嗜好都跃然纸上，的是妙文。

说到丐帮，这真是金庸的一大创造。历史上是否真有这么一个帮会谁也不知道，可金庸就是能写的有鼻子有眼，从丐帮什么时候创建开始，到帮里的组织沿革、帮规纪律，再到帮主的信物叫打狗棒，帮众的地位高低要看背了几只麻袋，又到帮里如何分为了污衣、净衣两派，帮众办事时如何不能骑马，帮众如何养蛇捉蛇，新帮主继位时帮众如何向他唾吐作为致敬……。一切都有解释，完全合乎乞丐的身份，不同的书之间还有逻辑上的联系，总之实在是不由得人不信。再加上丐帮的两位"前"帮主－－萧峰和洪七公，实是英雄了得，一下子就把丐帮的形象立起来了。

还要讲讲医生，当然都得是名医了。无论是"阎王敌"薛慕华，"蝶谷医仙"胡青牛，还是"杀人名医"平一指，在书中都是极受人尊

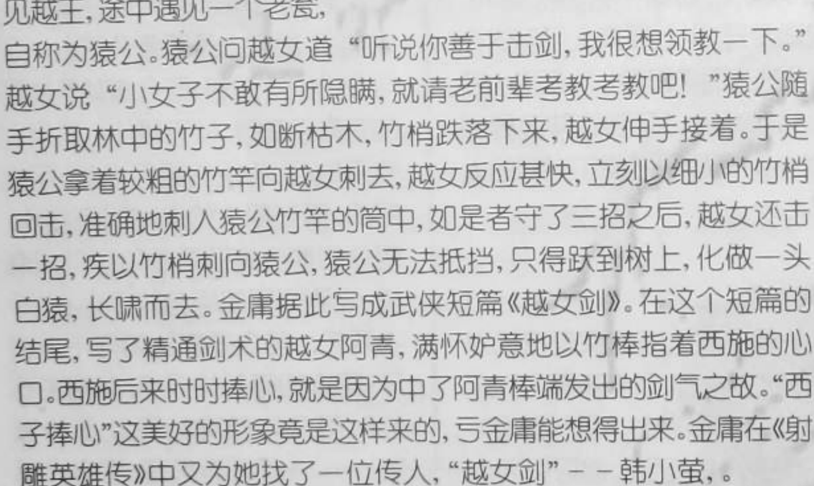
敬的人物。也许是出于技术人员的挟艺自重吧，这几位都有些怪脾气，薛慕华是用绝招换人命，胡青牛是非明教之人死也不医，平一指更是乖乖不得了－－“医一人杀一人，陪本生意绝不作”。主人公和重要人物虽然多次被他们所救，可也受了不少罪呢。

最后还要提一下莫大先生，有人说在《笑傲江湖》里他最想当的就是这位操琴为生的衡山派掌门，为什么呢？因为他能“持一把若有若无长剑，使一手如梦如幻剑法”，如此浪迹江湖，快意恩仇，哎－－过瘾！

$女人们

中国见诸文字最早的一名侠客，其实就是春秋时期越国的一个女子。这个越国女子可以说是中国武侠的老祖宗。《吴越春秋》记载有这个越国女子与白猿相斗的故事 越国有一个处女，生长在南方的山林中，国中人都称赞她剑术高明。越王派人带上礼物去聘请她，请她教授击剑之术。于是越女北行去见越王，途中遇见一个老翁，自称为猿公。猿公问越女道“听说你善于击剑，我很想领教一下。”越女说“小女子不敢有所隐瞒，就请老前辈考教考教吧！”猿公随手折取林中的竹子，如断枯木，竹梢跌落下来，越女伸手接着。于是猿公拿着较粗的竹竿向越女刺去，越女反应甚快，立刻以细小的竹梢回击，准确地刺入猿公竹竿的筒中，如是者守了三招之后，越女还击一招，疾以竹梢刺向猿公，猿公无法抵挡，只得跃到树上，化做一头白猿，长啸而去。金庸据此写成武侠短篇《越女剑》。在这个短篇的结尾，写了精通剑术的越女阿青，满怀妒意地以竹棒指着西施的心口。西施后来时时捧心，就是因为中了阿青棒端发出的剑气之故。“西子捧心”这美好的形象竟是这样来的，亏金庸能想得出来。金庸在《射雕英雄传》中又为她找了一位传人，“越女剑”－－韩小莹。。





越女之后，唐人传奇中的红线、聂隐娘更是出名的女侠。如果说中国的武侠小说是开始于唐人传奇的话，那么，红线、聂隐娘自然就是武侠的鼻祖了。此后，《拍案惊奇》中的韦十一娘，《聊斋》中的无名侠女，《儿女英雄传》中的十三妹，以及明清笔记小说中的高髻女尼、琵琶瞽女、名捕之妻等，就是比较有名女侠。自从以金庸为代表的新武侠小说诞生，更出现了一大群熠熠生辉的女侠形象。她们有的豪爽、有的心细、有的黠慧、有的痴情、有的刁蛮、有的强悍，在刀光剑影和行侠仗义之中，时时透露出中国古典女性特有的东方美。所以有了女侠形象中国武侠小说，较之只有骑士、枪手的西方“武侠”小说丰富的多，也好看的多。

仔细讲来金庸书中最可爱的也许是小昭了，虽然是混血儿，但她具有着更多的东方女性特有的魅力。连金庸自己也说，在我的《倚天屠龙记》中，我个人最喜爱的女子是小昭。小昭美艳（谁让人家是混血儿呢）、温柔、聪明、细腻，但又不乏坚毅（从她假作残疾潜入光明顶就能看出）。不仅如此，小昭的痴情、楚楚惹怜更让人柔肠寸断。有谁在看到海上别离时不欲凄然泪下？为情郎舍却青春，从此“红颜守空枕”，天涯处永思君！

与小昭相同的还有双儿。虽然双儿并没有绝世容颜，在韦小宝的八女之中，未必算得上中等 双儿也非绝顶聪明，武功盖世 但她温柔、细腻、宽容，对韦小宝全心全意，能舍命保得韦小宝一身安全。连韦小宝如此浪子也明白能与他同生共死的只有双儿，韦小宝最爱的也就是双儿。小昭和双儿相比，可能双儿更吸引人，因为小昭太聪明了，并且还有一分神秘，过于理想化了；双儿朴实、勤勉，是实实在在生活中的完人，更想让人接近。

黄蓉是金庸武侠小说甚至所有武侠小说中女主人公的精品。黄蓉作为江湖上名声赫赫的东邪黄药师的独生爱女，自小诗书棋画，无所不能，奇门八卦，也了然在心，加上不可或缺的美丽与痴





心,以及无人能及的绝顶聪明,难怪郭靖不思大汗公主华筝了。在巾帼之中,本来黄蓉在各方面都应该能称得第一,但偏偏在《神雕侠侣》中,婚后的黄蓉性情大变,一改《射雕英雄传》中黄蓉天真活泼的形象。评家多不喜欢《神雕侠侣》,原因可能就在此。难道真如贾宝玉所言 女孩儿家都是水做的骨肉,清纯柔洁。出嫁成了女人,就变得面目可憎,龌龊不堪。



小龙女是金庸武侠小说中的极品,冰清玉洁,纯之无瑕。令人愤慨的是金庸在创作中竟令色迷心窍的尹志平……,虽然这丝毫也不影响小龙女作为最清纯的女子出现,但却严重影响了《神雕侠侣》在读者群中的复读率。不过金庸在书中突破了传统的相携相依,共闯难关,甚至什么双剑合壁之类的传统套路。用现代的师生恋,加上夸张的十六年渺无音信(与其说这十六年在写杨过,不如说在写小龙女),创造了最痴情的女侠形象。女侠?对,这就是金庸演绎出的女侠,所以才称得上极品。







$山川风物

在金庸早期的几本书中,杭州、海宁、南京、嘉兴这些江南名城是主人公们活动的主要地点,这也很自然,由于作者本人籍贯的关系,"江南好,风景旧曾谙"吗。于是,六和凌云、钱塘潮涌、秦淮桨影、南湖烟雨等被历代文人吟颂过不知几千遍的风雅之地就不得不一次次与刀光剑影结缘了。

然而中国自古就是个大国,疆域辽阔,燕赵江南、中原西域、塞北云贵,风土人情,变化何止万千,如此大好河山,为金庸的创作提供了天然的广阔舞台。以后的各位主角终于毅然告别家乡,去尽情的经风雨、见世面了。无论是段誉、张无忌也好,杨过、令狐冲也罢,都是马不停蹄周游四方,



赛过了徐霞客的主儿。最后,轮到韦小宝出场的时候,不仅把前边几位没去过的祖国各地,什么黑龙江啦、台湾啦跑了个遍,甚至还充当了中俄邦交的马前卒,在莫斯科指点了一把江山。

为了突出地域特色,每到一处,书中总要略表一表当地的历史沿革、名山大川、土产特产什么的,仿佛简易旅行手册。尤其有趣的是,方言土语不时起到画龙点睛的作用,比如一听到"这位大师父要去叁合庄,阿有啥事体"自然会想起那个"满脸都是温柔,满身尽是秀气"的姑苏慕容家的小丫环,而"腊块妈妈"之类虽然不雅,但若出自韦爵爷之口就没人会奇怪了。

金庸的门派设置在地理上也很有艺术。比如五岳剑派,华山派的清奇洒脱,泰山派的端严厚重,恒山派的绵密细致,衡山派的变幻无穷,还有嵩山派的冷峻深刻,五派的武功性格与五岳搭配的相得益彰,仿佛都得了山川之灵气。有些地名本属乌有,可位置也有道理,象桃花岛若不在东海上,又怎能四季桃花盛开 梅庄若不在西湖,虽然仍可囚人,但"梅庄四友"的雅兴就难免大减了。



大理一个古老、神奇、美丽的地方。它能在人们的脑海里有如此美好的印象,主要归功于同样创作于六十年代的电影《五朵金花》和小说《天龙八部》。金庸虽然那时没有到过大理,但是却在小说中艺术地再现了大理秀美的自然风光和独特的民族风情,使读者如身临其境,心醉神迷。

今年4月10日,金庸偕妻子林乐怡女士踏上了大理的热土。第二天(农历三月十五),正值云南白族传统节日"三月街",金庸应邀出席开幕式,并接受了大理州州长赠予的一把大理城门金钥匙。

金庸在《天龙八部》中细致描绘的天龙寺在大理州城西北,正式寺名叫崇



圣寺，著名的三塔就在寺内，西靠点苍山，东临洱海，远在数里之外就能看见它高耸云端的身影。金庸走进崇圣寺，饶有兴致地欣赏着塔身上的铜佛和四周雕刻的莲花、瑞


云南大理三塔

云、花瓶及塔顶垂挂的铜葫芦。他说"三塔是唐王朝派了两名工匠来大理设计，由大理人修建的，塔上有1万多尊铜佛，是中国佛教的精华。历经千百年，庙宇不在了，但三塔依然巍然屹立。这个建筑不仅体现了各族人民之间的文化联系和交流，也是我们中华民族团结、和平的象征。"金庸走上最高处，极目远眺。眼前是雄伟的三塔，远处是点苍山林立的雪峰和茫茫无垠的洱海，不禁叹为观止"我们中国人常说'百闻不如一见'，我从书上读了大理的历史、地理风光，心里想象得非常美好，所以就在小说里描写了，可惜描写得不如实际的这样好。如果早些来的话，相信会写得更好一些。"

金庸在5天的大理行中，寻觅着他曾在小说中神游过的"大理国"遗迹：南诏德化碑、剑川石钟山石窟、摩崖"石将军"像……。临别，他表示"以后会再来，这样美的地方来一次是不够的。"

$飞禽走兽

在中国古典文学里，各种动物曾被无数次地调动出来以起到陪衬红花的绿叶作用，《三国演义》的"人中吕布，马中赤兔"就属于比较典型的一种。而那赤兔马自从被交到关羽手里以后，更和"赤面长髯"一样成了武圣人的商标，此马好象还可以克隆，要不然为什么近千年以后关公的不知道多少代玄孙，水泊梁山的大头目--大刀关胜出场时跨下还是那匹一模一样的赤兔马呢？

在金庸笔下也有这么一匹"镇宅之马"，就是郭靖郭大侠的那匹小红马。此马资格可谓老矣，郭靖自十六岁收服它后，从大漠到江南，再从江南到大漠、西域，出生入死，几乎从未有一刻分离，相处的时间比黄蓉还长，一直到后来郭黄结婚十几年后，女儿郭芙还有杨过每到紧急关头，骑乘的依然是这匹识途的老马，真正是劳苦功高。和小红马一样，郭靖还有一对"沉默的朋友"，就是那两只白雕，如果说红马日行千里还只相当于"法拉利"的话，那双雕的作用就更大了，千里传书等于航空邮政，鸣叫示警等于侦察机，而在铁掌峰上做了可能是人类历史上的首次载人飞行就简直等于波音747，不，简直就是F117了－－战斗机，它们不是啄了裘千丈吗。

可以说红马双雕对于郭靖已经不是单纯的主人与宠物、代步工具的关系了，不仅是相识多年的"发小"，而且是久经考验的"战友"了。那么，还有没有比它们更重要的动物呢？答案是有，那就是神雕。没有神雕，哪有神雕侠，它之于杨过可以说是半师半友，而且此雕天生一副傲骨，着实让无数人类愧煞。它高大丑陋，身子沉重，不能飞翔，对于鸟儿来说，可算得"二等残废"，可它却能够特立独行，绝不吃嗟来之食，如若有人想视它为佣仆玩物，更是万万不能。杨过断臂出走，在最潦倒绝望之时被神雕收留照顾，传以神功，授以重剑，其行为简直称的上一个"侠"字了。其实以杨过高傲偏激的性格，与神雕实是再投缘不过，既然称它为"雕兄"，说明是真把它当哥们儿了。

其它出场的动物角色还包括钟灵的闪电貂，木婉清的黑玫瑰，朱九真的犬"将军"等等，其作用充其量也就是跑龙套的，而莽牯朱蛤、冰蚕这些低等动物，也就是当个道具用罢了。

$绝技神功

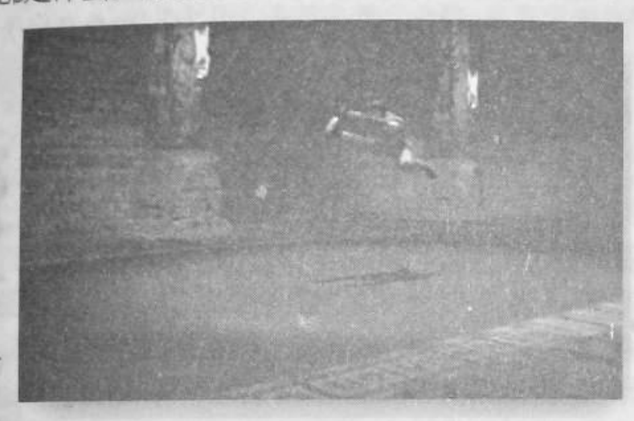
降龙十八掌、少林七十二绝技、落英神剑掌、黯然销魂掌，打狗棒法、弹指神通、六脉神剑，互搏术、一阳指，玉女剑、乾坤大挪移，以至九阴真经、九阳真经，加上蛤蟆功、吸星法、葵花典、辟邪剑，各有所长，但毕竟有招有式。唯"独孤九剑"以无招胜有招，正所谓"兵无常势，水无常形"，"运用之妙，存乎一心"。是以独孤求败仗剑横行天下，欲求一败而不得。而有"群雄束手，长剑空鸣"之叹。英雄寂寞，古今一人而已！张三丰创太极拳、太极剑，"四两拨千斤"，借招破招，与独孤九剑殊途同归。当年武当山上当众将太极剑法教给张无忌，令其观后悟"剑意"而忘"剑





招"，比之需熟记各种口诀的"独孤九剑"更胜一筹。可惜后人仅得其皮毛。不然武当山下一战，谁胜谁负，亦未可知。

降龙十八掌究竟是哪十八掌、少林七十二绝技又都是什么？有意者请看附录三，绝世武功尽汇于斯。



接下来有必要说一下金庸武侠小说的时代顺序，请见下表

1.《越女剑》---春秋
2.《天龙八部》---北宋
3.《射雕英雄传》---南宋
4.《神雕侠侣》---南宋末
5.《倚天屠龙记》---元末
6.《侠客行》---明中（因为文中已有武当愚茶道长，故在倚天之后）
7.《笑傲江湖》---明中（鹿鼎记 前朝有令狐冲…碧血剑 五毒教早於五仙教何惕守100年）
8.《碧血剑》---明末
9.《鹿鼎记》---清康熙
10.《书剑恩仇录》---清乾隆
11.《飞狐外传》---清乾隆
12.《雪山飞狐》---清乾隆
13.《鸳鸯刀》---清
14.《连城诀》---晚清（作者依照长工和生的故事取材，故此推论）

（《侠客行》与《笑傲江湖》的顺序或可以互换）

由此可见金庸武侠世界中的武功是一代不如一代。在北宋（《天龙八部》）和南宋初期（《射雕英雄传》）高手们尚空手过招（洪七公虽有打狗棒，但从来不用），只有二、三流人物（如全真七子，江南七怪）才动兵器。当然老毒物偶尔也用蛇仗伤人，占点儿兵刃上的便宜，但终非正派高手所为也。到南宋末（《神雕侠侣》），小一辈的已经拿起武器，杨过比之郭靖手中便多出了一把玄铁剑。及至元末（《倚天屠龙记》）之后，神功见少，宝物剧增，屠龙刀、倚天剑、金蛇剑纷纷登场，令狐冲、苗人凤、胡斐等一流高手罕有赤手空拳之人。当年乔峰、郭靖赤手空拳打遍天下的武功大概早已失传了吧。要不北宋时乔峰就已会使的降龙十八掌，怎么到了南宋又说降龙十八掌一半是洪七公自行参悟出来的呢（见《射雕英雄传》第十二回《亢龙有悔》）？

除了这些功夫，与其他武侠小说家不同，金庸的武侠世界中还有阵法。最有名的自然是全真教的北斗阵。到南宋末年（《神雕侠侣》）时已演变成"北斗大阵"。可惜对付一流高手还是并无太大用处。重阳宫前一战，被郭靖双手互搏术加降龙十八掌打得落花流水。丐帮的打狗阵好象更厉害，挽臂相连，可分可合。但不知为何只用来对付好人（郭靖、黄蓉、张无忌）。只是到了元末（《倚天屠龙记》），明教的五行旗以军法排阵，才在少林寺吓煞了天下英雄。其它尚有非人力所结之阵，如桃花岛上的奇门八卦阵，欧阳峰的蛇阵。按理说奇门八卦阵是死的，通者自破，可惜知知者甚少。西毒的蛇阵可用恐怖二字，交起手来，洪七公的"满天花雨"也只能略挫其势头，换了别人，看见这么多的蛇吓都吓死了。

后记

金庸武侠世界的巨大影响力不仅来源于小说本身，电影和游戏的介人更起了推波助澜的作用。但金庸老先生对电影剧本篡改原著是很不满意的，但对于游戏的看法至今还未听说，估妄猜测，怕也是决不会满意的。

现在做金庸武侠系列游戏的电脑公司有两家，一家是"智冠"，一家是"欢乐盒"。先说智冠，本来想就其出品的金庸武侠游戏一部一部进行详细分析，但后来感到实在是没有必要，而且是件痛苦的工作，只好做个简单评述了。这些游戏所共同拥有的特点就是神龙见首不见尾，智冠出品了一部又一部不同体裁的金庸武侠游戏，但没出任何一部的续集。据称其买断了以金庸系列小说制作游戏的版权，





这或许就是答案之一吧。其次就是谜题设计总是不同凡响，以《射雕英雄传》中“用脏抹布换马”最为夸张。再有就是美工的实力普遍太差了。当然，《笑傲江湖》和《倚天屠龙记》在当时中还算是不错的，有一定的创新，不过这已经是比较久远的事情了。《金庸群侠传》有相当棒的创意，但没能全面展示出来，不过可以说它在这些作品中已算是比较好的一部了。

再说欢乐盒，到目前出品了两部《天龙八部》和《鹿鼎记》，因改编自电影，情节就与原著相差甚远，加之水平也不敢恭维，认可度自然也就比较低了。不过据最新消息，欢乐盒电影系列的《鹿鼎记》之《神龙教》将于9、10月份上市，看来在出续集上抢了智冠的先手。旧游戏没有必要仔细评述，但新游戏还是要



东方网景的网络“泥巴”

介绍一下。该游戏将以双CD面市，其中有大约14～15段超过800MB的影片（不会把电影全放上吧！），加上由知名工作室配乐的32首中国风味乐曲，游戏本身看来并不太大。游戏画面由一代的Q版风格，改为较写实的画风，以640×480，256色呈现出来。整体上沿袭了传统日式RPG中庞大的迷宫，踩地雷式的战斗等这些令人头疼的设计。战斗采用90度侧视，并配有1000多张动画招式，具体表现如何让我们共同期待吧。

金庸的作品博大精深，以现有的水平本来就很难表现十之一二，加之又被一家垄断，这就形成了如果你喜爱金庸作品，想玩这些作品改编的游戏，那么，只能好是它，坏也是它，因为只此一家别无分号，如此情形自然就难有什么好作品问世了。幸亏罗贯中是几百年前的人物，不然《三国演义》被买断，同样也出不了精品了。只有竞争才能有生命力，所以说句扫兴的话，当前金庸武侠游戏的前景并不乐观。

真正值得关注的，其实是网上那些根据金庸所构造的武侠世界而设置的MUD类游戏，宽广的空间，高度的自由，不断变化的丰富内容，也许这才是金庸武侠游戏的出路所在。笔者之所以给《金庸群侠传》的创意以相当棒的评价，原因就在于此。据悉，深圳金智电脑公司的岁月工作室正在制作一款名为《江湖》的游戏，即以金庸所构造的武侠世界为蓝本，虽然是单人模式，但带有极强的MUD类型特征，画面精美，预计年底上市。从现有的DEMO看，极其值得关注。现有的MUD游戏虽然没有画面，也还存在着诸多问题，但我们相信随着计算机技术的飞速发展，定能给其带来更多的活力。

金庸武侠世界永远充满了魅力，正所谓“碧血一剑笑傲江湖，鸳鸯双刀书剑恩仇，悟不通空明禅境，剪不断豪气柔情！”

附录一：

国际著名报业家、武侠小说家金庸（查良镛）于1994年10月3日至29日在北京大学访问，并接受北京大学授予他的名誉教授称号。下面收录的是金庸在北京大学授予他名誉教授仪式上的演讲录音记录，由焦小云记录及整理。



一、中国文明不断消长

现在我是北京大学的一分子了，可以称大家为同学了。我衷心感谢北京大学给了我很高的荣誉，授予我名誉教授的称号。北大是我从小就很仰慕的大学。我的亲伯父就是北大的毕业生，故乡人大多不知道他的学问如何，但听说他是北大毕业生，便都肃然起敬。我念初中时候的班主任也是北大毕业生，他学识渊博，品格崇高，对我很爱护。虽然现在时隔五、六十年了，我还常常想念他。

北京大学在“五四运动”中起了领导作用，整个近代中国社会的进步与发展是与北大师生的重大贡献分不开的。每当我们想到北大，就会想到开明、开放的蔡元培校长，想到眼光远大的马寅初校长，想到许许多多的大思想家、科学家、作家、学者、教授以及跟北大有关系的大学问家们。北京大学有许多优良的传统，其中最重要的，一是对国家、社会的深切关怀；二是有容乃大的自由的学术空气。最近几年我在牛津大



学住了很长一段时间，我感到，牛津大学自由开放的学术空气和博大精深的学术研究是世界一流的，但牛津大学的老师、学生对于国家、对于社会、对于人民的关怀和牺牲，目前却大大不及北京大学的师生。抗战时期，我考大学，第一志愿就是报考西南联大，西南联大是由北大、清华和南开三所大学合办的。我有幸被录取了。或许可以说，我早已是北大的一分子了。不过那时因为我没有钱，西南联大又在昆明，路途遥远，没法子去，所以我不能较早地与北大同学结缘。今天我已作为北大的一分子，跟大家是一家人了，因此感到莫大的荣幸。

我一生主要从事新闻工作。作为新闻工作者，对每一门学问都须懂得一点，但所知都是些皮毛，很肤浅。专家、教授则不同了，他们对某一门学问有钻研，懂得很深。这是两种不同的接触知识的方式。我是新闻工作者，当教授是全然没有资格的。但幸亏我是"名誉教授"。名誉教授就没有关系了，话讲错了也无所谓。我下面要讲的话，真的是要向各位老师和朋友们请教的，这不是客套。在中国学问上要请教最好的老师，当然只有到北大来，没有别的地方可去。

我今年春天去过绍兴，到兰亭王羲之以前写字的地方。那里的人要我写字，我说在王羲之的地方怎么可以写字呢？但他们非要我写不可，我只好写了八个字"班门弄斧，兰亭挥毫"。班门弄斧很狂妄，在兰亭挥毫就更加狂妄了。这次到北大，说好要作两次演讲，我自己写了十六个字"班门弄斧，兰亭挥毫，草堂题诗……"在大诗人杜甫家里题诗，第四句是"北大讲学"。

大家希望听我讲小说，其实写小说并没有什么学问，大家喜欢看也就过去了。我对历史倒是有点兴趣。今天我想简单地讲一个问题，就是中华民族如此长期地、不断地发展壮大，到底有何道理，有哪些规律？这几年我常在英国牛津大学，对英国文学、英国历史和中国历史很有兴趣。大家都知道，英国对二十世纪影响最大的一位历史学家名叫汤因比，他写了一部很长很长的《历史研究》。他在这部书中分析了很多世界上的文明，说明世界上的很多文明都在历史进程中衰退或消亡了，直到现在仍真正兴旺发达的文明只有两个，一个是西方的欧美文明，一个是东方的中国文明。而中国文明历史悠久且连续不断，则又是世界唯一的。虽然古代有的文明历史比中国早，有的文明范围比中国大，如巴比伦的文明、埃及的文明、希腊罗马的文明，但这些文明都因遇到外力的打击，或者自己腐化而逐渐衰退、消亡了。他说 一种文明总会遇到外来的挑战，如果该文明能很好地应付这个挑战，就能继续发展；如果不能很好地应付挑战，就会衰退，甚至消亡。这里也有多种情况，一种是遇到强大外族的打击，整个民族被杀光杀尽，消灭了；一种是民族内部长期僵化，没有改革，没有进化，象活的木乃伊，结果衰落了；有的则因自己的腐化而垮台；还有一种就是分裂，国家内战不休。

我们的国歌中有一句"中华民族到了最危险的时候"，这句话是在抗战前后写的，它表示了一种忧患意识。那时候我国遭受外族敌人的侵略，处境确实非常危险。在座的各位同学年纪轻，不知道，你们的爸爸妈妈就知道了。我同在座的雷洁琼大姐、周南社长等都经历过这段艰难而危险的时刻。就我看来，我国历史上遭受外族侵略的危险时期有七个：第一是西周末年到春秋战国时期东西南北受到的外族进攻；第二是秦汉时期匈奴的进攻，时间长达四百年之久；第三是魏晋时鲜卑等五胡的进犯，时间也有四百年；第四是隋唐时期突厥和吐蕃的侵犯，时间约三百年；第五是五代、南北宋时期契丹、女真及西夏的侵犯，时间大概也是四百年；第六是元、明、清时期蒙古、满族的侵犯；第七是近代西方帝国主义和日本帝国主义的侵略。

二、中国历史发展规律

纵观中国历史，大概可以看到这样一个规律，我们的民族先是统一强盛，后来慢慢腐化，组织力量衰退。此时如果出现一些改革，那么就会中兴。如果改革失败了，或者自己腐化了，那么外族敌人就会入侵。在外族入侵的时候，我们民族有个很特殊的现象，就是外族的入侵常常是我们民族的转机。以上所讲的我们民族七次大的危机，又都是七次大的转机。历史上常常是外族人来了之后，我们华夏民族就跟它同化、融合，一旦同化、融合了，我们华夏民族就壮大起来，统一起来。之后可能又腐化了，衰退了，或者分裂了，外族人来了，我们民族再融合，又壮大，如此循环往复。其他国家民族遇到外族入侵，要么打赢，要是打不赢，这个国家或民族就会垮台。我们中华民族遇到外族入侵时，常常能把外族打退，打不退的情况也很多，但却很难被征服。这是因为一方面我们有一股韧力，一股很顽强的抵抗力量；一方面我们又很开放，在文化上同它们融合在一起，经过一段时间，大家变成一个民族，我们的民族从此又壮大起来。

我在温哥华英属哥伦比亚大学获颁名誉教授时也曾讲到这个问题，以及其他一些中国的历史问题。加拿大的一些教授觉得我的这些观念比较新，并讨论为什么中国可以融合外族，而西方就融合不了。我想其中第一个原因是我国一开始就是农业社会，生产力比较高、技术比较先进，有强大的经济力量可以发展文化；第二个原因是从西周开始，我们已有了一个严密的宗法社



会制度，后世讲到中国封建社会，总认为封建的宗法制度很束缚人的思想，很束缚人的行为，其实这种宗法制度也有它的历史作用，我们民族由于有了严密的继承制度，从而避免了内部的争斗和战争。一些游牧民族本来很强盛，但往往在关键的时候闹分裂。父亲死后，他的两个儿子或者三个儿子抢父亲的位子坐，罗马也有这种情况。一抢位子，就要打架，就要内乱。本来很强盛的部落、部族或者民族，一分裂，就要自己打自己。我们民族从西周开始，虽然自己内部斗争也不断有，但基本上还是遵循世袭制度，即父亲死了，嫡长子继位，这是当时中华民族发展的一个重要制度。一个社会的基本法律制度固定了，社会就会很稳定，内部斗争就会大大减少，这也是民族强盛的重要环节。

还有一个重要环节，就是我们对外族是很开放的。从历史上看，中国很长很长的时候是外族统治的，如北魏。其实隋唐也有很大很大的少数民族的成份，主要是鲜卑人。有一个情况不知各位想到没有，我的小说中写过一个人叫"独孤求败"，独孤求败很骄傲，他一生与人比剑比武从没有输过，所以他改个名叫求败，希望失败一次，但却总没有败过。这个"独孤"就是鲜卑人。"鲜卑"这两个字，有些学者说"西伯利亚"就是"鲜卑利亚"，鲜卑人原本住在西伯利亚那一带。但这不是很一致的意见。北周的时候，有个人叫独孤信，他有很多女儿，其中大女儿嫁给了北周的皇帝，第四个女儿嫁给了唐高祖的父亲，第七个女儿嫁给了隋文帝。所以唐高祖和隋炀帝是表兄弟，唐太宗李世民则应叫隋炀帝为表叔。他们都有鲜卑的血统。唐太宗李世民的妈妈姓窦，是鲜卑人。唐太宗的皇后姓长孙，长孙和窦都是鲜卑人的姓。皇后的哥哥长孙无忌是唐朝很有名的宰相，他也是鲜卑人了。据我初步统计，唐朝宰相至少有23人是胡人，其中主要是鲜卑人。那时候说"胡人"就象我们现在说"洋人"一样，没有歧视的意思。在唐朝，有23个外国人当"国务院总理"，可见唐朝对外国人一点也不歧视。再说汉朝，汉武帝与匈奴交战，匈奴分裂投降了。其中一个匈奴王子叫金日单，很受汉武帝重用。汉武帝死后，他的身后大事交给两个人，一个是霍光，一个就是金日单 。由此可见，我们民族壮大的重要原因就是非常开放。

我在武侠小说里写了中国武术怎样厉害，实际上是有些夸张了。中国人不太擅长打仗，与外国人打仗时，输的多，赢的少，但是我们有耐力，这次打不赢没关系，我们长期跟你干，打到后来，外国人会分裂的。如匈奴很厉害，我们打他不过。汉高祖曾在山西大同附近被匈奴人围困，无法脱身。他的手下便献了一条妙计，去向匈奴皇后说，汉人漂亮的小姐很多，你如果把汉朝皇帝抓来，把汉人打垮了，俘虏了大批汉人中的漂亮女人，你这个皇后就要糟糕了。匈奴皇后中了这个诡计，便退兵了。匈奴后来分为南北，南匈奴投降了汉朝，北匈奴则向西走，一部分到了英国，以至灭亡了整个西罗马帝国。有意思的是，匈奴的一半被中国抵抗住了，投降了，另外一半却把整个欧洲打垮了。隋唐时期的突厥也是如此，他们分为东突厥和西突厥。东突厥向隋唐王朝投降了，慢慢地被华夏民族所融合。西突厥则向西行，来到了土耳其。后来土耳其把东罗马帝国打垮了，把整个君士坦丁堡占了下来，直到现在。所以我们不要一提起历史就认为我们民族不行，其实我们民族真正不行，只是16世纪以后的三、四百年的事情。最近我在牛津大学的一次聚餐会上遇到一位很有名的研究东亚经济的学者，他和我谈到中国经济的发展前途时说，中国的经济自古以来就很发达，人均收入一直是全世界第一，只是到了16世纪以后才慢慢被英国赶上去。而国民总收入却是到了1820年才被英国超过。中国国力居世界领先的地位竟保持了二、三千年之久。那位学者对中国经济前途非常乐观，他说大概到2020年时，中国的国民经济收入又会是全世界第一，并能长期保持下去，恐怕至少在那之后的四、五十年内没有任何国家能够赶得上。我听了之后很兴奋，问他是否有数据？他列举了很多统计数字。他是专家，不会随口乱说。我觉得他的分析是很有道理的。实际上我们中国古代在科学技术方面一直是很先进的，到宋朝尤其先进，大大超过了欧洲。那时我们的科技发明，欧洲是远远赶不上的。如造纸、印刷、火药、罗盘等在宋朝已经非常兴旺发达了。现在大家用的钞票也是中国发明的，在宋朝时代就已经开始使用了。那时我们的金融制度相当先进，货币的运用相当成熟。那么欧洲人什么时候才开始转机呢？应该说是到了中国的明朝，从那时起，中国开始落后了。我想其中原因，一个是政治上的专制，对人民的思想控制很严，一点也不自由开放，动不动满门抄斩，株连九族，吓得人们不敢乱说乱动，全部权力控制在皇帝一人手里。另一个原因就是明朝对付不了日本倭寇的入侵，便异想天开，实行所谓海禁，把航海的船只全部烧掉，以为如此一来就能断绝与倭寇的来往，饿死倭寇。这是对日本完全不了解。这种愚蠢的禁令，当然是永乐皇帝之后、郑和下西洋之后的事情了。明朝一实行封锁，整个国力便开始衰退。与此同时，西方科学却开始发展，工业革命也开始了。有一个有趣的时间值得注意，那就是16世纪初的1517年，德国马丁·路德公然否定教皇的权威，反对神权控制，就在这个时候，我国明朝的正德皇



帝下江南。正德皇帝是个很无聊、很腐化的昏君，他下江南干了许多荒淫无耻的勾当。大家知道，在隋朝、唐朝，中国是很富强的，到了宋朝、元朝也还可以，那时候科学发达交通方便、对外开放。而欧洲正是封闭的时候，一切都由教廷控制，学术思想不自由。你说地球围绕太阳转，他却要你坐牢，一切都是封闭的。到了16世纪，欧洲自由开放了，科学发明开始了，可中国反而长期封锁起来了。这是最大的历史教训。

今天讲了这么多，无非是要大家明确两个观念，那就是改革和开放。中华民族之所以这样壮大，靠的就是改革和开放。当我们遇到困难的时候，内部要积极进行改革，努力克服困难，改革成功了，我们的民族就会中兴。同时我们还要对外开放，这点更为重要，因为中国人有自信心，我们自信自己的民族很强大，外来的武力或外来的文化我们都不害怕。

另有一个重要观念，今天没有时间详谈。我认为过去的历史学家都说蛮夷戎狄、五胡乱华、蒙古人、满洲人侵略中华，大好山河沦亡于异族等等，这个观念要改一改。我想写几篇历史文章，说少数民族也是中华民族的一分子，北魏、元朝、清朝只是少数派执政，谈不上中华亡于异族，只是"轮流做庄"。满洲人建立清朝执政，肯定比明朝好得多。这些观念我在小说中发挥得很多。希望将来写成学术性文字。

上面我讲到的那位英国历史学家汤因比在他初期写《历史研究》这部大著作的时候，并没有非常重视中国。到他快去世的时候，他得出一个结论 世界的希望寄托于中国文明和西方文明的结合。他认为西方文明的优点在于不断地发明、创造、追求、向外扩张，是"动"的文化。中国文明的优点在于和平，就好象长城，处于守势，平稳、调和，是"静"的文化。现在许多西方学者都认为，地球就这样大了，无止境地追求、扩充，是不可能的，也是不可取的。今后只能接受中国的哲学，要平衡、要和谐，民族与民族之间要相互协作，避免战争。由于科学的发展，核武器的出现，今后的世界大战将不可思议。一些疯狂的人也许执意要打核战争，殊不知道这种战争的结局将是人类的同归于尽。这种可能性不能说没有，我所接触到的西方学者目前对打核战争都不太担心，他们最担心的是三个问题：第一是自然资源不断地被浪费；第二是环境污染；第三是人口爆炸。这三个问题将关系到人类的前途。所以，现在许多西方人把希望寄托于中国，他们希望了解中国，了解中国的哲学。他们认为中国的平衡、和谐、团结的哲学思想、心理状态可能是解决整个人类问题的关键。

最近牛津有一个十分盛大的宴会，伦敦《泰晤士报》前总编辑李斯·莫格勋爵也参加了，他曾谈到，十九世纪世界的经济中心在伦敦，二十世纪初转到了纽约，到了战后七十年代、八十年代则转到了东京，而二十一世纪肯定要转到中国。至于这个中心是中国的北京还是上海。依我看，在北京或在上海都不是问题，只要是在中国就很好。

附录二：

授予金庸诺贝尔文学奖倡议书

困难、方舟子执笔

我们是一群通过电脑国际英特网的中文组（alt.chinese.text）联系起来的学生学者，来自世界许多国家和地区。我们最近通过广泛的讨论，普遍认为香港金庸先生的小说虽然采用通俗小说的形式，却达到了一般的严肃小说难以企及的高度，应当被提名授予诺贝尔文学奖。我们认为：

1.金先生的小说博大精深，涉及中国的哲学、文学、历史、地理、艺术、数学、医农、技术各方面，其取材之博，场面之大，描写之精，刻划之深，为中国历代小说中所罕见。金先生得奖，可以增进中国和世界的交流，更可以增进世界各国人民对中国文化的了解。

2.金先生的小说用通俗的形式写出了严肃而深刻的主题。他的小说成功地探讨了人性的各个方面，淋漓尽致地描绘了人性的优点和弱点；他的小说，把佛家、儒家、道家思想的精华熔于一炉，时时体现出对生活于苦难之中的芸芸众生的大悲悯，大超度；他的小说，悲天悯人，劝人为善，劝人爱国爱民，和平相处，劝人胸襟开阔，发愤图强，劝人行侠仗义，抑恶扬善，读金先生的小说，能陶冶情操，提高修养，从而感受到中华传统美德的熏陶。

3.金先生的语言优美而自然，继承了中国古代白话小说的优良传统，又吸收了现代小说的精华，介乎文白之间而又能雅俗共赏。他充分发挥汉语的特长，富于表现力、节奏感和音乐感。其文笔之精练老到，足以为现代中文作家之典范。同时也对各国作家有所启发，即如何写出扬长避短的本国语作品。

4.金先生的情节构思巧夺天工，集正史与民间传说于一书，曲折复杂而又井井有条，天衣无缝。因此他的小说扣人心弦，引人入胜。国人无贵无贱，无长无幼，皆读其书，正所谓"外行看热闹，内行看门道。"他还创造了一些感人至深的



光辉人物形象，成为许多中国年轻人心中的楷模。

5．由于金先生的小说采用武侠小说这种通俗的形式，往往引起误解，以为他的小说也跟大多数其他通俗小说一样不登大雅之堂。但是，众所周知，通俗小说的特点就是它的消遣性质，读过就忘，读过就丢，既无余味，更无重读的兴趣；而许多中文网的金庸爱好者指出，他们读金著，由一遍，两遍，直至八遍九遍，百读常新，每次重读都被深深打动。试问在古今中外的小说中，能够像金先生小说这样深入人心的能有多少？这样的小说，名虽武侠，却已超越了这一通俗小说的形式而终将跻身于世界文学宝库之林。

金先生的书发行二三十年来，在海峡两岸以及海外华人社会都有极大影响，并且经久不衰。在有中国人的地方，就有人读金先生的小说，其读者群之广、之大，在现代中国小说家中首屈一指。他的小说，也为文学评论界提供了大量的研究课题，一门金学已经兴起并将继续向前发展。金先生的书还被翻成英，韩，越等文字流传于世。

总之，我们认为，金先生的作品已在世界华人社会中形成巨大影响，金先生必将成为具有世界影响的作家。诺贝尔奖是有国际影响的大奖，授予金先生文学奖，他是当之无愧的。金先生得奖，将极大地振奋民族精神，对中华民族的繁荣昌盛起到正面作用。同时也会使社会多一些好人，世界多一些和平。

附录三：

降龙十八掌

现将"降龙十八掌"按在《射雕英雄传》中首此出现的循序列表如下：

01　亢龙有悔　12回　(1)
02　飞龙在天　12回
03　龙战於野　12回　(18)
04　潜龙勿用　12回
05　利涉大川　14回
06　鸿渐於陆　14回
07　突如其来　14回　(11)
08　震惊百里　14回
09　或跃在渊　14回
10　神龙摆尾　15回
11　见龙在田　15回　(15)
12　双龙取水　21回
13　鱼跃於渊　22回
14　时乘六龙　28回
15　密云不雨　28回
16　损则有孚　28回
17　履霜冰至　29回　(16)
18　羝羊触藩　35回

括号中数字为文中所提的掌法顺序。如见龙在田为第十五掌。

少林七十二绝技

摘自德虔、素法、勤奕等编著的《少林正宗七十二艺》(北京体育学院出版社)

1．铁臂功　2．排打功　3．铁扣帚功
4．足射功　5．腿踢功　6．铜砂掌
7．蛇行术(蝶蚣跳)　8．提千斤　9．罗汉功
10．铁头功　11．四段功　12．铁布衫功
13．双锁功　14．上罐功　15．石锁功
16．铁珠袋　17．千斤闸　18．鞭劲法
19．分水功　20．玉带功　21．鹰翼功
22．跳跃法　23．霸王肘　24．一指金刚法
25．拔钉功　26．一指禅功　27．石柱功
28．金钟罩　29．铁牛功　30．旋风掌
31．卧虎功　32．拔山功　33．合盘掌
34．推山掌　35．踢桩功　36．鹰爪功
37．新魔剑　38．玄空拳　39．金砂掌
40．铁砂掌　41．飞行功　42．枪刀不入法
43．五毒追砂掌　44．飞檐走壁法　45．一线穿
46．穿纵术　47．金铲指　48．揭谛功
49．梅花桩　50．拈花功　51．螳螂爪
52．跑板功　53．闪战法　54．金刀换掌功
55．轻身术　56．铁膝功　57．陆地飞行术
58．穿窗功　59．泅水术　60．点石功
61．琵琶功　62．柔骨功　63．壁虎游墙术
64．门裆功　65．翻腾术　66．布袋功
67．蛤蟆功　68．千层纸功　69．弹子拳
70．锁指功　71．追风掌功　72．软玄功



天下一統——兼談日本戰國游戲及戰國歷史

笔者是个日本战国游戏迷，狂热程度不在三国游戏之下，由此对日本这段历史也较感兴趣，现将一些体会、想法写出，与同好们共享。

一、日本战国指的是哪段时间

写战国历史和战国历史游戏首先就是要明确日本战国指的是哪一段时间，笔者查了一些日本历史书，比较统一的讲法是战国时代始于"应仁之乱"（1467年）。"应仁之乱"起因是足利幕府第8代将军足利义政的继承权之争，幕府三管领之一细川胜元支持义政之子义尚，而四职家之一的山名持丰支持义政的养子义亲，双方争持不下，加之另外两管领田山、斯波家也发生内乱，日本全国三分之二以上的守护大名都介入争端。战乱使幕府及守护大名的权威丧失殆尽，新将军义尚的号令难出山城一国，各守护大名也面临着被强有力的家臣取代的危险，"下克上"的事情时有发生，最老一代的战国大名北条早云、斋藤道三、尼子经久等就这样产生了。不过既然是结合游戏讲历史，战国时期的起始年代就不必定得这么早，因为在笔者所见的各种战国游戏中，只有"野望"系列的《天翔记》有"信长的诞生（1534年）"这一年代背景可选（千万别小看这十几二十年，它使游戏整整多了一代人），所以我们认为游戏的战国时代开始于1534年，在此之前的各种历史事件将一带而过。至于战国时代的结束时间，笔者也找了不少材料，答案也不统一，不过就游戏而言，我们可以认为1615年大坂城夏季保卫战及1616年德川家康病亡为游戏中战国时代的结束期。

二、战国时代的历史背景

提起中国的封建社会，都会称之为统一的中央集权的多民族国家，可是在日本，中央集权是从来没有过，远的就不说了，只从室町足利幕府讲起，足利尊氏建立室町幕府，第三代将军足利义满（即是动画片《聪明的一休》中的那个蛮可爱的将军大人）统治时，室町幕府达到了最强盛的时期，即使这样，各地的守护大名的势力还是不断地扩大，而且不断干涉幕政，义满不得不将主要精力用在打击足利氏以外的守护大名上，明德元年（1390年）打倒身兼三国守护之职的土岐康成，史称"美浓之乱"。次年又制造借口消灭了身兼11国守护的山名一族，史称"明德之乱"。应永6年（1399年）又消灭了雄踞西国地区的大内义弘，史称"应永之乱"。幕府虽然在军事上取得了一定的胜利，但危机却始终存在着，义满又确定了"三管领"、"四职"制度，规定仅次于将军的要职"管领"由出身于足利一族的强大的守护大名细川、田山、斯波三家轮流担任，次于"管领"的"四职"由京极、一色、山名、赤松四家轮流担任，利用强大的守护大名之间互相牵制在当时虽起到了稳定政局的作用，但看过上文的读者也该知道标志战国时代开始的"应仁之乱"的起因也正在于这"三管领、四职"制度。

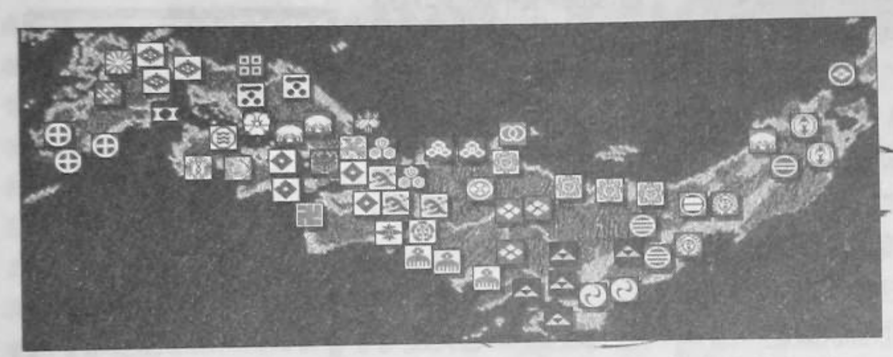


人間五十年 下天の内をくらぶれば 夢幻のごとくなり 一度生を受け 滅せぬ者の有るべきか

川页

三、战国大名是怎样产生的

从历史的角度来讲，战国大名是指“应仁之乱”后日本各地封建割据的诸侯，虽说有这统一的称谓，但这



这张日本简图取自《将星录》，基本上可以反映当时日本诸侯林立的状况，以下介绍各人物的头像也取自《将星录》，至于象不象，您说呢？

伙大名们的来源却比较复杂。一般地说，近畿的战国大名大多是在动乱中打倒守护大名的家臣和当地的国人(小土豪什么的)，而在关东、九州等偏远地区的战国大名大多是由守护大名直接转化来的。

笔者一直以为，战国游戏之所以受欢迎，原因同三国游戏一样，“人”的因素最重要，乱世出英雄，而这些英雄豪杰才正是这段历史、这些游戏最吸引人的地方。

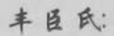
在这段乱世中强大起来的战国大名主要有以下数家 东北地区的伊达氏、越后的上杉氏、甲斐的武田氏、骏河的今川氏、三河的德川氏、尾张的织田氏、美浓的斋藤氏、近江的浅井氏、越前的朝仓氏、四国的长宗我部氏、中国的毛利氏、九州的大友氏、龙造寺氏和岛津氏，还有把持中央政权的三好氏等等。这些人或成功或失败，但都是名躁一时的风云人物。以下对战国历史和战国游戏的评论会反复提及这些人，因此先将主要的大名简单介绍一下：

织田氏：

织田信长(1534－1582)

毫无疑问，织田信长是日本战国时期最伟大的武将，18岁继承家督，由于行事不同于常人而被戏称为“尾张大傻瓜”。如果你玩过“野望”系列的《将星录》，你该记得游戏可选的第一剧本就叫做“傻瓜继承家业”，可正是这个“尾张大傻瓜”在桶狭间大破兵力是自己六、七倍的“东海道第一武将”今川义元，从此名震天下，其后二十余年，信长率领他强大的军团，消灭了一个个强大的大名，在“本能寺之变”前，天下已无可与之抗衡的力量，为其后丰臣秀吉、德川家康一统天下打下了坚实的基础。





丰臣秀吉(1536－1598)

在前文提及战国时强大的大名时并没有丰臣氏，但这并不代表丰臣氏不重要，但丰臣秀吉可以看成织田信长的继承者，他所占据的地域、拥有的文臣武将基本上都是从信长那里继承的，所以就不单独列出。

秀吉可以说是战国时代第一野心家了，他出身农民，当时的日本社会等级森严，农民不可能成为武士，但少年秀吉毅然离家出走，投到信长门下，如愿以尝地成为武士，“墨俣筑城”、“金崎殿后”(这些情节在“太阁”系列中均有详细交代)、“鸟取断粮”、“高松水淹”，战功卓越的秀吉终于在信长遇刺后，先后击败明智光秀、柴田胜家成为信长的继承者，完成了天下统一的大业。

说秀吉是战国第一野心家还在于他对朝鲜的侵略，如果说信长的野心只在于“天下布武”、统一日本的话，秀吉的志向可要“远大”多了，他不但要统一日本，还垂涎于朝鲜和中国(秀吉的侵朝野心早已有之，据日本史书记载，1577年10月，秀吉曾告信长说：“君欲赏臣功，愿以朝鲜为请。臣乃用朝鲜之兵，以入于明，庶几倚君灵威，席卷明国，合三国为一，是臣之宿志也。”)。如此狼子野心，可惜侵朝不成却造成日本国内动荡不安，自己也急病而死，天下终为德川家康所得，为之一笑。

丰臣秀次(1568－1595)

丰臣秀吉之养子，接替秀吉成为关白，秀吉有了亲子秀赖后受冷落，因乱行无忌，得“杀生关白”恶名，被秀吉勒令自杀。

丰臣秀赖(1593－1615)

秀吉亲子，秀吉死后勉强维持丰臣家，大坂城冬夏之战败于德川家康，丰臣家最后灭亡。

德川氏：

德川家康(1542－1616)

无疑是战国时期的最大成功者，开创了二百余年的德川幕府时代。“忍”可以说是家康性格最大的特点，





年少时家康在今川家作人质，在忍耐中积蓄力量“桶狭间会战”今川义元死后返回故国三河，1562年家康同信长在清洲城订立盟约，这盟约一直维持到1598年秀吉死去，在这三十余年的时间里，家康一直在忍耐着，甚至在不得不处死寄予厚望的亲子松平信康时。1590年秀吉将家康转封到边远的关东地区，家康也一声不吭地去了，又是8年的时间，终于秀吉死了，家康的出头之日终于来临了，家康首先利用丰臣家臣的矛盾，在“关原合战”中打击自己的敌对势力，并于1603年在江户建立幕府。此时家康已经是日本的实际统治者，但在对待丰臣残余势力的问题上，家康的忍耐更可见一斑，他在等待，等待忠于秀吉的老臣们不断死去，等待自己的力量进一步壮大，又是10年过去了，也许是感觉自己的大限将近，终于家康在1614年开始向丰臣秀赖的大坂城发动了进攻，1615年夏占领大坂城，战国时代结束。

武田氏：

武田信玄（1521－1573）



人称“甲斐之虎”，放逐自己的父亲后成为武田家的当主，率领强大的骑兵团作战，“风林火山”的军旗威震四方，连信长也对他无可奈何，同时信玄也是个难得的民政家，武田家成为当时有实力夺取天下的几家大诸侯之一，可惜信玄一生的主要精力都放在与上杉谦信打消耗战上了（很多战国游戏也是这么设计的，上杉和武田有事没事的就打个没完没了），颇为可惜！信玄死后武田家逐渐衰弱，终为信长所灭。

武田胜赖（1546－1582）

信玄的第四子，父亲死后继承家业，长筱会战中败给织田信长，一大批忠心耿耿的良将战死，武田家从此一蹶不振直至灭亡。

上杉氏：

上杉谦信（1530－1578）



人称“越后之虎”，被认为是战国第一武将（绝大多数的战国游戏都把他的武力设为最高），原姓长尾，1561年接受上杉宪政出让的关东管领职位和上杉这个姓氏，终其一生，都在与武田和北条打仗，在政治上没有什么大成就，自己也没有更大的野心。

上杉景胜（1555－1623）

谦信的养子，谦信死后继承家业，后来投降丰臣秀吉，成为五大老之一（小早川隆景死后继任），关原合战中从属于西军，战败后领地被缩减。

北条氏：

北条氏的始祖是北条早云，但基本上所有的战国游戏都没有提及。就游戏而言，我们认为北条氏康为小田原北条氏的第一代当主。

北条氏康（1515－1571）



北条早云之孙，成为当主后在关东建立了最为强盛的北条王国，就连关东管领上杉谦信也对他奈何不得，政治才能也很优秀，堪称智勇双全的名将！

北条氏政（1538－1590）

北条氏康之子，败于丰臣秀吉的小田原征伐军，投降后自杀，北条家灭亡。

今川氏：

今川氏是足利氏的后裔，世代为远江、骏河的守护，到今川义元时势力甚至扩展到了三河、尾张。

今川义元（1519－1560）



被称为“东海第一武将”，控制三河、远江、骏河。1560年义元从骏府城出发，准备杀入京都号令天下，在桶狭间受信长军奇袭而战死。

对于各类战国游戏，玩友们在攻关时选织田家的一定是最多的，其次大约是武田、上杉、毛利等族，虽然在各游戏比较早的剧本中今川家都很强大，但使用今川氏的却很少。其实笔者对今川氏的喜爱更胜于上杉和武田，战国大名的梦想就在于进入京都、号令天下，毕竟义元是战死在进京的路上。

今川氏真（1538－1614）

今川义元战死后，今川家还是有一定的实力的，但近乎白痴的今川氏真继承家业后，今川氏在德川和武田的夹攻下迅速灭亡，今川氏真也被从领地上驱逐成为浪人。

伊达氏：

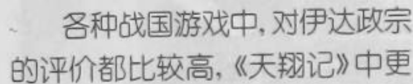
伊达氏地处偏远，经过晴宗、辉宗几代人的不断努力，才保有一块领土，真正使伊达家变得强大的是伊达政宗。

伊达政宗(1567-1636)



辉宗的嫡子，人称"独眼龙"。18岁继承家业，24岁独步奥州。后来臣服于丰臣秀吉，在丰臣和德川政权中都拥有广大领土。

各种战国游戏中，对伊达政宗的评价都比较高，《天翔记》中更赋予了他"骑铁"技能，整个游戏人物中只有三人拥有此技能，另外两个人一个是让信长都感到恐惧的"鬼孙市"铃木重秀，另一个是政宗的副将片仓景纲。



三好氏:

三好氏世代是三管领之一细川家的家臣，"应仁之乱"后细川氏的力量逐渐被削弱，三好长庆夺取了主家的实权，流放了主公细川晴元，并成功地控制了近畿，发展成非常强大的势力，但三好长庆死后，家中实权又为家臣松永久秀夺得。后来织田信长再立争夷大将军时击退三好氏，三好势力逐渐消亡。

毛利氏:

毛利元就(1497-1571)



举世无双的谋将，原本只是安芸吉田郡山城的小城主，在大内氏和尼子氏势力的夹缝中艰难生存(光荣新出的"英杰传"系列之三《毛利元就》对这段历史交代的很清楚，毛利氏的崇拜者不可错过此游戏)，凭借智谋渐渐吞噬大内和尼子势力，成为中原十国之主。

毛利辉元(1553-1625)

元就之孙，父亲隆元早死，辉元得以继承家业，在两位叔叔吉川元春和小早川隆景及一大批忠心耿耿的家臣辅佐下，毛利家一度变得更为强大，但后来败给了前来征讨的秀吉大军，不得不投降了。在丰臣政权中，毛利辉元成为五大老之一，关原合战中从属西军，失败后领地被大幅度地削减。

大友氏:

大友宗麟(1530-1587)



大友家21代当主，大友家最强盛的时候拥有北九州六国，由于信仰天主教等问题，家臣逐渐分崩离析，在于岛津军进行的耳川大战中大败，由此一蹶不振。

龙造寺氏:

龙造寺隆信(1529-1584)



人称"肥后之熊"，在于大友家争斗中一度占上风，差不多占领了整个北九州，其后在于岛津家进行的冲田川会战中大败战死，龙造寺家的实权和领地后为家臣锅岛直茂所得。

岛津氏:

岛津贵久(1514-1571)



可以称为岛津氏的中兴之主，本系岛津庶家出身，继承主家后进行了一系列的有效改革使得岛津氏日渐强大，为岛津义久兄弟统一九州打下坚实基础。

岛津义久(1533-1611)

贵久的长男，继承家业后迅速扩大领土，相继击败大友氏和龙造寺氏，控制了差不多整个九州。后来投降了丰臣秀吉，使岛津氏得以保全。

长宗我部氏:

长宗我部元亲(1539-1599)



长宗我部氏原本只是四国岛上很小的一股势力，元亲继承家业后在兄弟和家臣的帮助下只用十余年就统一了四国。

本愿寺:

本愿寺势力与其他的战国大名势力有很大不同，本愿寺教派实际上是佛教一向宗的一个流派。自第八代法主莲如起本愿寺教团有了迅速的发展，教徒初期只是僧侣和贫苦农民，渐渐有很多武士等其他身份的教徒加入。以后就是接连不断的一向宗起义，并且在加贺一国还取得了胜利，这就是为什么在大多数战国游戏的某些剧本中本愿寺的势力并不连在一起，而是包括本愿寺城地区和加贺两块的原因(某些游戏中本愿寺在长岛附近还有一块地盘，这可能跟长岛的农民起义有关)。后来本愿寺第11代法主显如同织田信长作对，才发生了"火烧比睿山"以及"石山战争"等事件，后来各地的一向宗农民起义先后被镇压，本愿寺的势力也就基本上被消灭殆尽了。

四、战国名将

战国时先后存在的大名有几十家之多，每家大名都有自己忠心耿耿的家臣。而笔者也一直认为只有"人"(也就是这些大名及其手下将领)才是战国游戏真正吸引人所在。讲战国历史和战国游戏就不能不讲这



些武将，为了大家看着清楚，武将们将依主家依次介绍。

信长的重臣

羽柴秀吉（就是丰臣秀吉，介绍见前）。

柴田胜家（1522？-1583）



织田家头号猛将，信长的父亲信秀死后曾试图拥立信长之弟信行并起兵反叛，但为信长所败，由此认识到信长的才干并一生忠心耿耿，受信长之命进攻北陆，平定加贺一向宗起义。

本能寺之变之后与秀吉争夺织田家的控制权，在贱岳合战中败给秀吉，于越前北庄城自杀。

明智光秀（1528-1582）



美浓豪族，初仕足利义昭，后成为织田家臣，凭借出色的才智和谋略渐为信长所重用，成为统帅一方的主将。

发动本能寺之变，害死织田信长，却被急急赶来为信长报仇的秀吉所败，被杀。

在各种战国游戏中，对明智光秀评价都很高，但并不太统一，在某些游戏（如《太阁立志传2》），明智光秀甚至成为全日本数一数二的武将。

泷川一益（1525-1586）



甲贺忍者名家出身，效力于信长后表现活跃，进攻甲斐武田胜赖时作为先锋，消灭武田氏后留在关东任关东管领。

本能寺之变后，一益败于北条氏，后病死。

前田利家（1538-1599）

信长家臣，由于作战勇猛而提升迅速，后跟随柴田胜家进攻北陆，成为胜家的“府中三人众”之一。



在后来的贱岳合战中，一方是自己的直属上司胜家，一方是自己多年的好友秀吉，利家无从选择，也没有加入任何一方作战。

贱岳合战后，利家从属于秀吉，在丰臣政权中，利家成为五大老之一，秀吉对他的信任是始终没有改变的。1595年利家被任命为丰臣秀赖的老师，1598年秀吉病死前将秀赖的一生以及丰臣氏的命运统统托付给利家，可惜利家也于1599年病死，天下终为德川家康所得。

秀吉的从属

竹中半兵卫（1544-1579）



战国第一军师，秀吉以“三顾”之礼将他请出（《太阁》系列对此交代的最清楚）。半兵卫军师十七人奇袭，攻破号称牢不可破的稻叶山城，威名震动天下。可惜半兵卫早死，秀吉也十分痛惜。

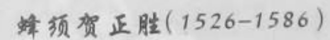
黑田官兵卫（1546-1604）



竹中半兵卫病死军中后，官兵卫成为秀吉最重要的军师，西征毛利氏时没有人的功绩可与他相比。据说他的才能连秀吉都很嫉妒，封地被控制在丰前的12万石，所以官兵卫就功成身退，将家业让于儿子长政，后来黑田长政成为德川幕府的名将，在筑前福冈领有52万石的封地。

羽柴秀长（1540-1591）

秀吉之弟，优秀的民政家，随秀吉转战南北，负责后勤工作，在秀吉家臣中威望很高。



蜂须贺正胜（1526-1586）



盗贼出身，墨俣筑城时协助秀吉建有大功，勇略智谋都很出色，随秀吉征讨毛利氏和长宗我部氏，是不可多得的将才。

石田三成（1560-1600）

秀吉近侍出身，政治能力出众，后来成为五奉行之首，对秀吉统一天下起到很大的作用。关原合战时西军实际上的领袖，以秀吉的嫡系传人自居，反对德川家康专权，可叹的是差不多所有秀吉的嫡系将领（前田利家之子利长、蜂须贺正胜之子家政、黑田官兵卫之子长政、“贱岳七条枪”中的加藤清正、福岛正则等）都站在家康一边，西军虽军力占优，但指挥不统一，加之小早川秀秋突然反叛，最终失败，石田三成被斩。



德川四将

本多忠胜、酒井忠次、神元康政、井伊直政

这些人绝绝对对是德川家康的嫡系，他们所统率





的部队也正是家康得以称霸天下的资本。

武田四名臣

内藤昌丰、马场信房、高坂昌信、山县昌景






在各类战国游戏中，在各个时期武田家都是人才济济，让人垂涎，上述四人以及饭富虎昌、真田氏父子就是武田家的支柱，在后来的长筱会战中，内藤、马场及山县三人为掩护武田胜赖撤退而战死。

真田氏家族

战国真田氏的始祖是真田幸隆，作为武田信玄的参谋非常活跃，其智谋让武田信玄都佩服不止。真田幸隆有三子，分别是真田信纲、真田昌辉、真田昌幸，信纲和昌辉兄弟在长筱会战中英勇战死，而昌幸的智谋据说还在其父幸隆之上。昌幸有两子，长子真田信幸娶了德川家康养女（本多忠胜之女），在关原合战后保住了真田氏的一脉，次子就是后来死战大坂城而被称为“日本第一强兵”的真田幸村，留作后文介绍。



真田幸隆



真田昌幸

岛津四兄弟

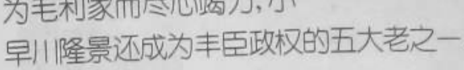
岛津四兄弟分别是岛津义久、岛津义弘、岛津岁久



和岛津家久。岛津氏之所以能称霸九州并在后来的丰臣、德川政权中保有广大领地，全依仗这几兄弟。

毛利两川

毛利两川指的是毛利元就的二子吉川元春和三子小早川隆景。大家对“三箭之训”还有印象吧，后来二人真的遵从父命，为毛利家而尽心竭力，小早川隆景还成为丰臣政权的五大老之一。



雷神的化身——立花道雪

立花家是大友家的庶系，立花道雪更是支撑大友家的名将，雷神的化身——立花道雪威名震动九州。



乱世中的智者——锅岛直茂



直茂本是龙造寺的家臣，也曾为龙造寺家的存亡而尽心竭力。在冲田川会战中龙造寺四天王木下昌直、成松信盛、江里口信常、百武贤兼全军覆没后，直茂知道龙造寺家大势已去，于是开始接近秀吉和家康，最后获得肥前一国的支配权，成为佐贺藩的第一代藩主。

死战大坂城的勇士

关原合战德川家康获胜后，把丰臣秀赖的领地逐步减少，但随着岁月的推移，家康感到自己渐渐衰老，于是决定在自己死之前将心腹大患秀赖除掉。1614年，家康列举了一系列秀赖的罪状，并以此为借口开始讨伐秀赖。于是秀赖发出募兵的通告，很多在关原合战中丧失领地的诸侯以及失去主家的流浪武士都来到大坂城，很快就聚集了十余万人，其中还包括真田幸村及其部属“真田十勇士”、后藤又兵卫、长宗我部盛亲、明石全登、毛利胜永等名将，这些人死守大坂城，大多战死，流下忠勇美名。



真田幸村

五、回首战国游戏

前文介绍了很多日本战国时期的历史背景和人物，其实主要是为讲述战国历史游戏作铺垫。鉴于专题本身题材的限制，我们在这里只讲述PC GAMES（关于战国游戏，除PC外其它机种也有很多，有些游戏甚至在很多机种中都有，这些游戏均不在本文讨论范围内）。

为了能讲述的较有条理，笔者将战国游戏分为3个



系列，第一个当然是光荣公司的《信长之野望》系列（对于光荣的作品玩家们向来是毁誉参半，但就普及程度等方面考虑，"野望"系列肯定是日本战国游戏玩家的首选），第二系列也是光荣的产品，主要指《太阁立志传》系列和"英杰传"系列的《毛利元就》和《织田信长传》，虽不及前面提到过的"野望"系列有名，但游戏本身另具特色，相信在玩家心目中也有很高地位，加之"太阁2"又是较普及的战国游戏中较少没有汉化版本的游戏之一，而笔者又颇有心得，自然要多说一些了，第三系列指日本其它游戏制作公司所出品的战国游戏，包括狼组的《斩》系列，FAMLYSOFT的《德川家康》、ARTDNK的《关原会战》等等，相信此类游戏一定很多，但我们未必玩得到，甚至可能都没听说过，所以也就一带而过，不再多说了。

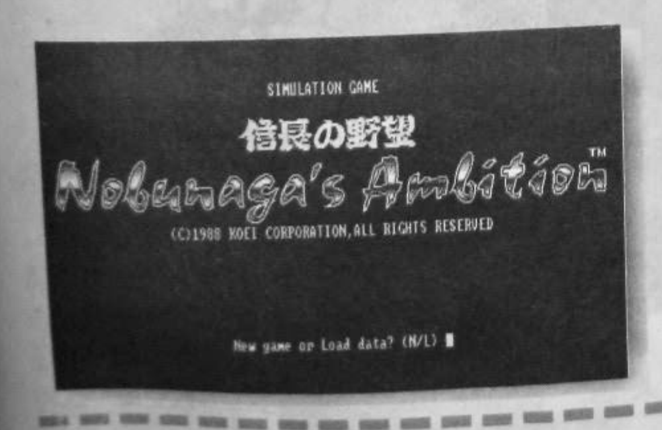
《信长之野望》系列如今已出了七代，但早期的产品系统并不清晰，加之其它机种的同名产品瞎掺和，所以给人的印象是乱得很，即使是老的"野望"迷要把这七代产品都说清楚也不容易，好在就现在看来，"武将风云录"之前的"野望"游戏已没有任何玩的价值，除非是为了怀旧或象笔者一样写综述什么的，所以也就不再深究了。

（一）信长的野望系列

遥远的回忆

最早留在记忆中的"信长的野望"是那个英文版的游戏，这个游戏是CGA的画面，4色或2色的全英文界面（在游戏运行之前，电脑会问你是否PLAY IN COLOR MODE，没玩过的玩家想想这是什么样的情形）。

这一代的"信长的野望"画面是很糙，这是没的说了，但是信长系列的框架在这一代却已垫定了，内政、外交等项指令俱全（虽然都是英文的），与以后若干代不同的是，当你选取了主人公攻略后，电脑会以乱数来决定主人公的各项参数，参数的高低与否就看你按键时对机会的把握了（多按几次，你会发觉数值相差很大），可惜的是如果玩家对于按出来的数值不满意还可以重来，让人缺少危机感，也不会不停地报怨自己手气差。游戏的战斗场面也很有趣，采用"六角格"式的作战系统（此系统在早期的战略游戏和战棋游戏中相当普及）。



信长的野望第2代也许就是指信长的野望全国版吧，这个游戏在FC、SFC甚至MD上均有，算得上较流行的了。画面比一代略有进步，最重要的是有了中文版，其它各方面跟一代也相差不大，战斗还是采用"六角格"系统。



《武将风云录》

笔者前面说过，从现在的角度来看，"野望"系列从4代开始才可以玩（当然要求还是低了一点），《武将风云录》较之以前的作品在美工上的进步是让人吃惊的（虽然现在看来还是太差了），在其它方面的进步也很明显，武将数大大增加，武将的参数设计也趋于合理。操作方面居然采用下拉菜单，可以使用鼠标。游戏中还加入了有关茶道的内容（茶道在当时的日本非常受重视，织田的家臣泷川一益曾向信长请求赏赐名器珠光小茄子，信长舍不得，最后给了泷川一益关东管领的职位作交换，由此事可见一斑）。游戏的另一特色是有关技术指数的设定，技术指数增加到一定程度才能开发金山、制造步枪铁甲船，这也比较符合当时



的实际情况。《武将风云录》在作战方面还是采用"六角格"系统，与前代相比没有太大变化。

《霸王传》

在《武将风云录》中没有城的概念，只有国的概念，这本身就不合理，因为战国时代一国之内有很多家势力非常常见。《霸王传》中加入城的概念，城镇变得很多（后来的《天翔记》就更多了）。

《霸王传》中取消了武将忠诚度的设定而增加了"一门众"的设定，取消了忠诚度给人一种茫然的感觉，觉得不知道自己的部下想什么可真是一件很可怕的事。至于"一门众"的设计，在后几代中一直被保留下来，



好象一门众就不会背叛，其实父子相争，兄弟相残的事还少吗？

《霸王传》的另一项创新是将天皇加入游戏中，可以通过进贡来换取官位，这种设定使游戏更符合当时的历史情况。

一鸣惊人的大鸟——《天翔记》

信长的野望终于迎来了第六代——《天翔记》，我相信到目前为止它可能还是野望迷们玩得最多的一代。

游戏的战争设定

在《天翔记》中，城变得非常的多，大名数也非常多，要想统一日本可真是难上加难，《天翔记》较前代作品最大的变革在于战争的设定，你可以从临近的几个城中同时出兵，在30个回合中，你可以攻打地图范围内的任何一座敌人的城，如果在地图范围内还有其它大名的城，那么该大名在你出兵的时候就会决定他的立场——是帮你还是帮你的对手或者是干脆避而不战，有的时候中立势力的选择可能会左右战局，这种战争方式使战争的难度较以前增大，以往数代游戏你打不赢退兵就是了，在《天翔记》中，攻击方的城反被防守方占领的情况很多，所以在想攻击敌人之前一定权衡自己的力量。



游戏的人物设定

《天翔记》中人物的设定也与前面的作品大不相同，数量变多了那是不用说的了，各种参数和技能也多得不得了，除了政治、战斗和智谋外还多了政才、战才和智才，这也许是《天翔记》同前几代的最大不同（同后来的信长7——《将星录》也不一样），光荣公司想通过这种设定来体现武将成长的过程，简单地说，一名武将的政治参数只代表他现在的政治能力，而政才参数则代表他的最高政治能力，只能通过各种方式的训练，政治参数才会提高，最后同政才参数相等，这种构想的优劣，下文中笔者会专门论及，在此就卖个关子。



在《天翔记》中，将领的兵科属性也被分为了S、A、B、C、D、E等六级，我想这也符合当时的历史情况，除此之外，武将还可能拥有数种技能，比如说暗杀游说什么的，由此可看出光荣公司在人物设定方面还是费了一些心思的，希望通过繁多的参数使每个武将



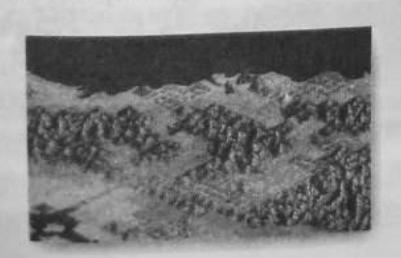
都不同于另一个，至于效果吗，似乎并不算理想，除了一些有名的将领外，其他人很难给人留下什么深刻的印象，也难怪因为武将实在太多了。《天翔记》中最为独特的是人才培养制度，这也由人物参数的设定决定的，除在战斗中锻炼及赏赐家宝以外，还可以采取讲课和比试使武将能力提高，这样一来玩家们的主要心思都用在人才培养上了，好象在玩养成类游戏，是不是很可笑？

除此之外，值得一提的就是军团制了，也可以说这是武将多，城市多所导致的必然结果，在玩者的势力中除了从属于玩者的第一军团外，还可以有另外七个军团，善用这些军团会使玩家一统天下的大业变得简单，但一个白痴的军团长也会让人肝火上升，其中滋味玩家自行体会。

翻天覆地的变化——《将星录》

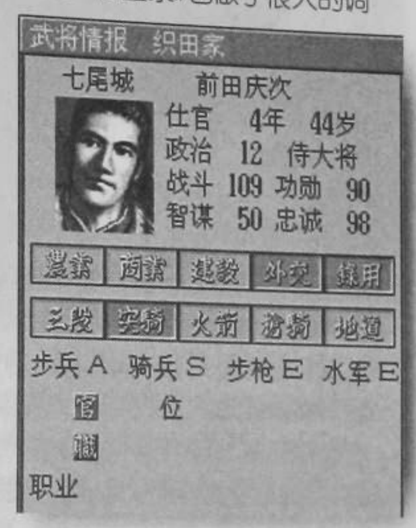
不管怎么说，《天翔记》还是取得了很大的成功，记得笔者当年打穿了《天翔记》后就在想“野望”的七代会是个什么样，会不会象“三国Ⅴ”（笔者一直以为三国Ⅴ不如三国Ⅳ）。当拿到《将星录》的日文版后，笔者就开始攻关，一看之下大吃一惊，果然不同反响，画面非常精美，整个日本的山川河流城镇港口尽收眼底，一群小人围着城堡搞建设，绝对有模拟城市的感觉，游戏的各种设定也都有了翻天覆地的变化。

首先游戏中的城大幅度的减少，由原来的200余座变为64座，而尽管如此，攻略的难度却没有降低，因为攻城战变得十分困难，如果没有会忍术的将领，即使兵力多出几倍（是指攻城总兵力是守城兵力的几倍而不是城中总兵力的几倍，因为根据城的规模不同，可参加守城的兵力也不同，并不是所有的城中兵都能参加守城），胜算也是很小。大家是否还记得《天翔记》中的攻城战是怎样的？一大堆军马堵在城门口乱砸，一小撮守军龟缩在主



城中等着挨打，守城者无任何优势可言，这怎么也讲不通，也同实际情况不符。在《将星录》中，守城武将可以攻击的次数与他的兵科属性是对应的，兵科属性是S级的武将可一次攻击6次，依次类推，诸位可以想象一下攻城有多难。

对于人物参数的设定，《将星录》也做了很大的调整，取消了战才、智才和政才的设计，笔者觉得这样可能更合理一些，一是不用再为人才培养问题发愁（太浪费时间了），同时也显出收揽人才的重要性，关老爷就是关老爷，不论是当马弓手还是汉寿亭侯，都斩得那华雄，刘阿斗就是刘阿斗，就算当了皇帝也还是扶不起来。在《天翔记》的战争中，你只要士兵多就基本能取胜，战才只有100的面人升到顶一样打败你战才是200而战斗只有80的名将，而且人才的培养制度也不尽合理，靠讲课一次只能提高一个人，比试的话你得有钱去买宝物，靠打仗是提得最快的，但你到底有多少实力，穷兵黩武的后果可是大大不妙！电脑培养人才简单多了，除去作弊不谈，你看到电脑甲和电脑乙叮叮当当的打得热闹，千万别以为是好事，以为可以削弱他们的实力，其实呢不论是电脑甲赢还是电脑乙赢最后都来对付你，而他们所有的将领都已在实战中被培养起来（即使都是一堆面人）。在《将星录》中，人才的作用被充分体现出来，信长的5000枪骑在野战中打败三、五个“面”将不在话下，要在《天翔记》中怎么可能，乱拳也打死你这个老师傅！



当然也不是说《将星录》的人物设定完全合理，抛去人物参数的高低设定（不同的人的看法不一样）不谈，由于《将星录》中无法用赏钱来提高忠诚度，只能靠赏官位和家宝来提高忠诚度，所以家宝特别的多，而且提升参数和兵科等级及提供特别技能的宝物特别多，加之有很多城可以免费提升兵科属性，所以培养出一个战斗、政治、智谋均超过100，各项兵科属性为S，会各种技能，即是剑侠又是僧侣又是忍者又是神父又是茶人的全才武将也不是什么难事，好象是FPE改

的、其实是宝物堆的，没了成就感。

不过可能还是有一项技能是修炼不来的，你还记得《天翔记》中的骑铁技能吗？游戏制作者只把这项至高无上的荣誉给予了三个人（笔者前文中提过）。在《将星录》中有影子武者的设定，这项技能可比骑铁强多了，游戏规定野战中只要将领的主队被消灭，不论其它各队还有多少兵都被认为是失败，而具有影子武者技能的武将由于你没有办法确切地知道他的主阵在哪，所以必须将五队全部消灭，难度提高了五倍。听好了，这三个武将分别是长野业正、武田信玄和真田幸村。



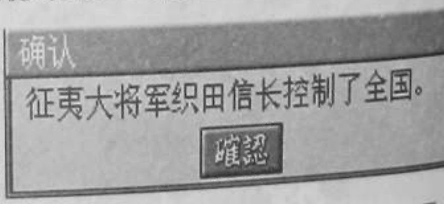
提起战斗，就顺便讲一讲《将星录》的战斗系统设定，《将星录》中的战斗分为野战和攻城战两种，每支部队可由五支小分队组成，其中第一队是主将的本阵，五个分队可以摆出各种不同的阵形，也可以被安排成不同的兵种（步兵、骑兵、步枪和枪骑），具体带什么兵种最好依武将的兵科属性来定。两支敌对国家的部队相遇就会发生战斗（当然也包括你去镇压僧侣或农民起义），由于是采用回合制，所以总有一方是先动手，而每支部队都有它行进的方向性，侧面进攻或背后冲击可能使对手混乱，战斗开始后画面由大地图切换成3×6的方格阵，混乱的部队士气会大降甚至不能参与进攻，先进攻的部队可能丝毫无损的就将敌手击败，所以



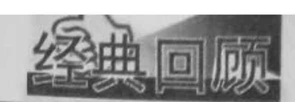
确保“先下手为强”是野战胜利的重要保证（兵科属性或战力差太多一样会输）。攻城战相对困难的多，大致有两种打法，一种是强攻，一种是智取，这两种打法都离不开会忍术的将领，强攻就是派较多部队围城而战，攻人城中后不计损失让忍者开城门，直冲到主城楼下猛攻，只要主城防御度降为0就算胜利，这种打法的优点在于该城不会招太多破坏，城中剩余的兵较多，可抵御敌人可能有的疯狂反扑，缺点在于如果对方守城武将较多且兵科属性较高，己方损失会很大 智取就是派出一大堆间谍单位，围着对方的城施计，如成功则该城城防大降（具有忍者技能的武将施计的成功率大得多），然后派少量部队进攻就可取胜，此法优点在于攻城部队损失很小，缺点在于攻城周期会很长，得到的城损失严重，基本上需要重建，城中兵力很少，碰到敌人反扑很难办。至于选哪种方法就看实际情况了。



《将星录》最大的变革可能是对胜利条件的重新设定，在以前的各代游戏中，胜利条件全是统一全日本（武力统一），象《天翔记》这种城池比较多的要想通关还真得有点毅力。在《将星录》中，除武力统一外还有同盟统一，具体的情况是这样的 你必须拥有全国一半(32)或以上的城并拥有二条城，将主君移至二条城，朝廷就会封你为征夷大将军，如果你这时同其它势力都有同盟关系，就算是统一了日本。这使游戏变得简单一些，也更符合当时日本的实际情况。



《将星录》中保留了《天翔记》中姬武将的设定，如果你扮演的是比较优秀的君主，而你又得到了姬武将，那你有福了！不过一般的姬武将会比她的父亲稍为逊色，不过笔者在使用岛津贵久攻略时得到的姬武将却







非常的强，甚至超过了两个兄长岛津义久和岛津义弘。如果你扮演的君主较弱，那还是不要姬武将吧，留着女儿嫁人多好。

在《将星录》初始时有四个年代可选，不论你采用何种方式通关后会多出一个年代剧本可选——“继承天下之路”，背景是本能寺之变后，信长的领地被分为三份，柴田胜家在东，明智光秀在中，羽柴秀吉在西，你可以分别选取他们进行攻关。

除了上面说到的这些特点以外，《将星录》还增加了许多历史事件，满足一定条件后就会发生，感兴趣就看看游戏目录下的AVI吧！

（二）《太阁立志传》系列

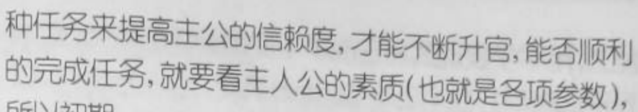
“太阁”系列是光荣公司的又一块金字招牌，虽然游戏的历史背景、任务事件均与“野望”系列基本相同，但由于游戏的另类设定，使玩家一点也没有重复的感觉，反倒觉得是相辅相成、相得益彰。

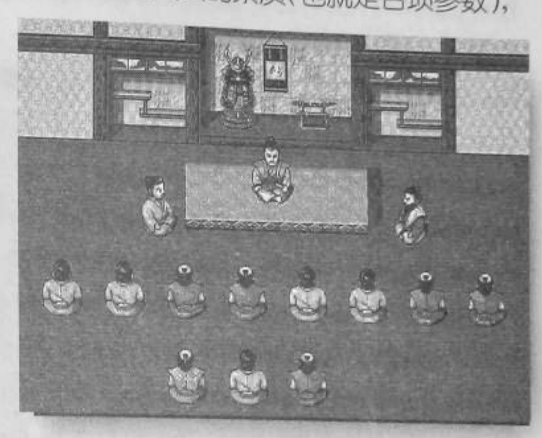
《太阁立志传1》和《太阁立志传2》框架基本相同，但二代在游戏设定、游戏画面等等各个方面均比一代有明显的进步（我怎么总说废话，可这也是事实）。

《太阁立志传》系列不象“野望”系列是纯粹的战略游戏，而是带有浓厚的角色扮演甚至养成成份，而这也正是游戏最吸引人的地方。

在游戏中，玩者扮演木下藤吉郎（后来的丰臣秀吉），二代通关后还可以选择扮演明智光秀、柴田胜家或是自定义武将（自己扮演自己，然后一统日本，不亦乐乎），这是光荣的战国游戏中较少能加入新武将的游戏之一（狼组制作的《斩3》也可以）。

游戏一开始，玩家只是个小小的足轻头（扮演柴田胜家或明智光秀身份略高，也高不到哪），要靠完成各种任务来提高主公的信赖度，才能不断升官，能否顺利的完成任务，就要看主人公的素质（也就是各项参数），





所以初期参数设定时选择就显得比较重要，一代中只需要决定武将类型，是猛将型、智将型还是能吏型或武者型，决定类型后参数即被大体确定，只能做少许修改，其实笔者觉得选哪个都问题不大，因为各项参数（内政、外交什么的）都会在完成各项任务后有所增加，到后来基本都能升到满，而各参数对任务完成与否的影响也不是很大。二代中就大不一样，人物参数大大地复杂化，但笔者却觉得是所有战国游戏中设定得最合理的，人物的基本参数有统率、武力、内政、外交和魅力五项，除此之外人物还有十项技能，分别是：弁舌、算用、筑城、礼法、茶道、剑术、军学、骑马、铁炮和乱波，每项技能最高为三级。这种设定的好处很多，甚至你看一下人物的设定，就能大致猜出其人的身份，比如说一名武将的剑术等级很高，其它技能很低甚至没有（可能有乱波技能），统率较低可武力却很高，那这人基本上是一个剑侠；如果统率、武力都很高，骑马或铁炮技能很高，军学也不错，那他大抵是冲锋陷阵的猛将（柴田胜家就很典型）；有名的智将各项参数和技能都会不错（武力会偏低），典型的象真田幸隆、真田昌幸父子；如果弁舌、算用甚至礼法等级很高，多半是治国的良才了。这种设定的最大优点就是能够准确地描述象竹中半兵卫这样的军师型人物，其它的战国游戏（尤其“野望”系列）在对竹中半兵卫设定时，虽把他的智谋设的很高，但真正上战场并无大用（计策很难灵，灵了作用也不大），同样的兵力情况下，竹中半兵卫绝对打不过服部半藏，可事实上他们一个是“万人敌”，一个是“一人敌”，你说哪个更厉害些呢？由此可见描述战争的能力只用武力是不够的，在“太阁2”中，游戏以统率、武力描述武将冲锋陷阵的



能力、用军学表现武将在战争中使用计谋的能力，剑术表现武将单打独斗的能力，十分清楚，也十分合理。综上所述，玩家在初期设定时不但要决定统率、武力等参数，还要决定算用、筑城等技能，显得复杂多了（关键在于你把这项定多了，那项就少一点），而且各种技能对任务执行情况会大有影响，所以选择时不可不慎。算用技能直接影响卖米任务完成的好坏，弁舌影响调略的成功率，筑城技能更是重要，因为一般情况下改修工作信赖度升得最快，如能在十日之内完成还能得到宝物赏赐。乱波就是忍术，对收集情报有影响，礼法影响朝廷工作，至于骑马、铁炮、军学等技能是用在战争中的，在攻城战中，如果军学三级、乱波三级那可真是爽死了，动也不用动一下，开城门、放火、挑拨、虚报，敌人很快完蛋（军师型的人物可大显身手了）。所以在参数初期设定时，笔者的建议是筑城、军学、乱波最好定为一级，二级也可以，这些技能初期很有用而又较难学到，至于统率、武力等参数定低一些无所谓，比较容易升上去。

在“太阁”系列中，游戏的最终目的并不是统一全日本，只要得到正一品关白之称就可以了（不论是你所扮演的人物还是他的主君），这与“野望”系列有很大不同。游戏本身可分前后两个阶段，第一阶段是你在信长（二代中也可以是其他大名，下同，不再特别提出）手下仕官的时候，基本上可以看成角色扮演游戏，你最终目的是赢得信长的信任，最后受封为城主 第二阶段是指你受封为城主之后，可以继续辅佐你的主君，也可以造反自立为王，这就基本上是战略游戏了。

相信一代大家玩的多一些，攻略什么的就不用我在这里多嘴了，二代由于语言的原因，玩的人可能少一些，下面就将二代和一代的主要区别说一下：

二代可选取不同的主人公，可在不同的大名家仕官（向原来的主公辞官另谋高就），二代中地图变得很大，多了九州和四国两块版图以及岛津、长宗我部等数家大名 二代卖米时可倒卖一次 二代中买马时可找到奥州马商，他的马价便宜得的惊人；南蛮商馆里卖的步枪又多又便宜，但要进入需教堂神父的介绍信 二代在成为物头后就可以招直系部下并可选择他们与你同行，二代中人物参数不会自动长，武力要到剑道场修行，统率魅力等要分别到寺庙、教堂中修行 在战争中只要一支部队士气降为0就会撤退，不需要全消灭光 二代中被你威压屈服的大名还是一股独立的势力，并不会成为你的一个城主，也不听你调用，也就是说再想有由织田信长、武田信玄、上杉谦信等超级大名（当然是指都已臣服于你）组成的部队是不可能的 二代中支城被攻下，支城主会返回主城而不会被抓住，当某大名的最后一座城被攻下后，大名会默认死亡，不可能投降你，部下有不投降的尽可以放了，绝大多数可以在该大名主城下町的酒馆中登用到。

上面说了“太阁”系列这么多好处，并不是说它十全十美，战争难度设定过低（尤其“太阁2”，一口气打下敌人七、八座城不在话下），使得游戏时间大大变短，而游戏可选时间段又太短（选木下藤吉郎或自定义武将游戏开始于1560年，选明智光秀游戏开始于1568年），正常打下来七八年即可通关，给人一种难窥战国全貌的感觉，甚为遗憾。

罗罗嗦嗦这么多，希望真的能给“太阁”迷们一些帮助，以克服语言方面的障碍，其实游戏中汉字并不少，这么精彩的游戏，值得大家“执着”一把，不要放弃噢！

（三）“英杰传”系列

大家应该还记得光荣推出的《三国志英杰传》，这个容量不到5兆的小东东带来了多么大的震撼，后来的“孔明传”在很多方面都超过了“英杰传”，但受欢迎的程度就差多了！光荣公司于是改变策略，“英杰传3”就变成了《毛利元就》，画风依旧，玩法也差不多，只是中国人变成了日本人。对于这种战棋游戏的看法是“仁者见仁，智者见智”，笔者不太喜欢是因为它结构固定、束缚太多，当然也有很多人乐此不疲。

整个游戏就象在讲故事一样，每一大关开始时都有大量的动画介绍剧情发展，然后玩家就会有一段自由活动时间，你可以到处走走看看，跟所有见到的人聊天、购买物品和去练功场练功升级什么的，可不要小看这些步骤，它可能给你很多提示让你大有收获，等你准备好了就可以开始打仗了。战争采用回合制，在允许的范围内你可以决定让哪位部下出战，选择时应仔细考





虑兵种因素，游戏中的兵种很多，有骑兵、枪兵、弓兵、僧兵、忍者及强盗等等，各有特色，各有优缺点。

在战争中打败敌人固然重要，但还有一点应该注意 敌方很多将领经由我方特定将领说服可能会加入我方，如果把他打掉了，他就不再可能成为你的部下，十分可惜 另外，战场上很多特别的地方（村庄、矿山等等）可以收集到制造武器的原材料，尽量不要错过。

《毛利元就》比起《三国志英杰传》或《三国志孔明传》来最大的改进是工匠和武器升级系统（当然也有很多人烦透了），不过好歹算是一种创新。

毛利元就以后是织田信长，《织田信长传》是光荣公司为纪念20周年大庆推出的巨作，还是战棋游戏。



坦白地说这款游戏同上文讲到的《毛利元就》实在没什么区别，只不过人物、故事变了，游戏的构造玩法基本相同，鉴于只有日文版，笔者玩的不多，也就不再多说了。

（四）其它公司的作品

想想大陆上开发三国游戏的厂商有多少，你就可以大致想象出在日本开发战国游戏的公司有多少（只怕还更多一些），只是这些游戏我们很少玩到。笔者见到的非光荣公司的战国游戏较少，大概一只手就可以数过来，



其中《斩3》笔者玩的多一些，在该游戏中不但可以自定义主人公，还可以选择主人公的容貌和自家的家徽，这是笔者最满意的地方。另外游戏中的人物参数设置采用16进制，内政、外交什么的16就是最高的了。

六、设想和展望

游戏玩的多了就会有制作游戏的想法，或者至少会有一种构想，觉得某种游戏应该是什么样子的。《信长的野望》已经出了七代，八代会是个什么样子呢？笔者写本文时又听说《太阁立志传3》正在紧锣密鼓地开发中，真的很让人期待。

对于“信长8”笔者有两大期望，第一是在人物设定方面要多下些功夫，笔者个人的看法是《将星录》的设定要比《天翔记》的设定更简明合理些，但在技能设定方面还略有欠缺，这一点可以参照“太阁”系列（前文已经提到），真正做到让每一名武将都不同于其他任何一个。第二是有关剧本年代的设定，游戏的名称叫作《信长的野望》，但游戏不应以信长死亡的年代作为终结，因为信长已经成了战国时代的代名词，这方面《将星录》做了很好的尝试，它加入了“继承天下之路”的剧本（虽然是隐含的，在该剧本中信长已死）。希望在“信长8”中能加入两个剧本，名字就叫作“关原合战”和“大坂城保卫战”，这样我们可以一睹战国后期名将的风采（几乎所有的战国游戏对后期的将领都是轻描淡写，而玩者对他们的印象也不深，可能是由于玩家的战国时代比历史上的战国时代短得多吧）。

对于《太阁立志传3》，笔者希望光荣公司能把游戏前半部分的角色扮演成份继续加大，最好做得象单机MUD一样，给玩者一个自由发挥的广阔空间，后期的战略部份要偏难一些，真正体现一统天下的艰辛。

七、后记

为了写这篇综述，不得不将很多老游戏翻出来，重玩之下，竟倍感亲切，战略游戏的魅力或许是永恒的，“人间五十年”，再做一次一统天下的梦吧。





北京 程嘉

前言

---我、街机、模拟器、MAILING LIST

作为这篇文章的开场白我想先聊聊自己,小时候的我是一个不折不扣的游戏机迷!那时候我对任何与游戏机有关的东西都非常"感冒"直至"发烧",下了学就和伙伴们没命地往街机厅跑,背着家长偷偷用自己的压岁钱去买喜欢的游戏卡,简直是到了"无恶不做"的地步,而那时候的最大梦想就是自己有了钱后第一件事去买一台街机放在家里,想什么时候玩就什么时候玩,用不着再把仅有的那么一丁点零用钱去赞助"黑心"的街机老板。虽然也明知道根本不可能!

每个人都在慢慢的长大,渐渐地我竟把儿时的梦想忘得无影无踪了。现在的我变成了一个不折不扣的电脑迷!迷完了PCGAME,迷BBS,迷INTERNET,凡是电脑上能迷的我通迷一遍!最后觉得还是网络吸引我,所以我义无返顾投向了INTERNET的怀抱!最初上网的时候我真是有些迷茫了,时常自问"我上网究竟是为了什么??"我不是"富家子弟"所以上网绝不是高级消遣。我似乎很清楚知道我上网是在寻找什么,但究竟是什么呢?就这样带着迷惑我度过了上网的最初几个月,在这几个月中我学到了不少有用的网络知识,而且还下载了数目可观的软件,但那迷惑始终困扰着我。直到一个偶然的机会我鬼使神差撞进一家布置独特的老外站点,题头写着CALLUS几个大字!仔细阅读了介绍我才弄明白这个站点收集了一种能够在PC上玩街机游戏的电脑程序!当时我眼前一闪,这会是真的吗?按站点的介绍下载了那个程序和附带的一个挺大的ZIP压缩包(都是老外版主推荐下载的)费了九牛二虎之力总算是把这奇怪的程序DOWN回了自己的硬盘。解压之后凭着自己"多年"的电脑经验和"半熟"英语水平,居然没费什么力气就读懂了README里的东西,经过一系列调试之后,我按照提示执行了CALLUS KNIGHTS,随后奇迹便出现了,屏幕上出现了一把从天而降的利剑,这画面我很熟悉,这不是以前在街机厅火爆一时的《圆桌武士》吗!真的可以在PC上玩街机游戏,这不是在做梦!!真是踏破铁鞋无觅处,得来全不费功夫!熟悉模拟器的读者不难看出,其实这就是后来盛极一时的CALLUS的早期版本!很快这东西在国内的BBS和INTERNET上也开始风传,也许很多人和我一样是在这会儿迷上模拟器的吧。后来随着自己对模拟器认识的一步步加深,我感到是该为模拟器做点什么的时候了。这样我创办了国内第一家专门以模拟器新闻为主的MAILING LIST(电子邮件列表)---CNM-EMU-NEWS (C.N.M.是Combination Net Magazine的缩写即"联合网络期刊",一份业余综合性网上刊物,已经推出"模拟器新闻版"、"编程版"、"PCGAME"版等几大版块).我办这个MAILING LIST的主要目的就是让广大的模拟器爱好者能通过一种最直接的方式得到每日最新的模拟器新闻。为了使大家尽快得到高质量的模拟器新闻我们聘请了具有专业水平的英文翻译每日将世界几乎所有模拟器新闻的发祥地DAVES CLASSICS的新闻准确的翻译成中文,我再将其尽量的本地化之后以最短的时间内送到读者手中。怎么样?各位模拟器的爱好者心动了吧?在很多著名的模拟器站点和CNM的主页http://cnm.yeah.net都能很方便的订阅。

好了前言就写到这吧!精彩的还多着呢!



模拟器为何物

可能您只是间或有耳闻，也或许您已经沉迷许久了。无论怎样今天我们的话题就是它，模拟器的英文名称是"EMULATOR"，其来源无从查证，当然你象我一样好学专门去查了一下字典的话一定会发现像"竞争者"一类的意思，这叫什么吗？？？据笔者臆断"EMULATOR"一词大约来自英文"SIMULATION---模拟"。现时意义上的模拟器我们可以理解为"用纯软件的手段来仿真某一种硬件机能的机器"。是不是蛮绕的，其实模拟器的范畴很广，有模拟某种电脑的模拟器、模拟大中小型游戏机的模拟器、甚至是模拟某种加密狗的模拟器…今天只谈游戏模拟器，顾名思义游戏模拟器的功能就是模拟各类游戏机，大到路边街机厅里的"大型电玩"小到小学生手中的"GAMEBOY"都有相对应的模拟器。其中有些模拟器的仿真度近乎100%，也就是说你拥有了某个游戏机模拟器就相当于拥有了那个种类的游戏机了！一个最成功的例子就是称为CALLUS的CAPCOM街机模拟器，它竟将若干CAPCOM的成名大作100%的搬上了电脑屏幕，《三国2赤壁之战》、《街头霸王2》这些昔日神魂颠倒的大作现在竟可以"稳坐独享"了！几年前简直是无法想象！迁延至今，模拟器已经衍生为一种"亚文化"，一种以网络为依托的文化。一个受瞩目的模拟器刚刚出炉，不到几个小时就以令人吃惊的速度在模拟器爱好者中间传播开来。

现在我将自己"苦心孤诣"收集的各类模拟器信息整理成篇与大家分享。希望能为大家有一个纵深的了解提供一些帮助。顺便说一句，玩模拟器一个奔腾级的电脑是必须，P 120以上也就可以了，如果另配手柄就更爽了！如果你对游戏模拟器并不发烧也没关系，先看看再说，没准你也会深深爱上它。为了方便您得到最新的模拟器，所有的模拟器我都提供其作者的主页，主页不详的提供世界著名模拟器站点HTTP://WWW.DAVESCLASSICS.COM的有效连接。文中可能涉及一些"非主流"的游戏模拟器，有的可能连下载地点也不明，如果读者对它们有兴趣却不知道从那里下载请与我联系，我会帮助你的。

（笔者按：以下模拟器由优到劣依次排列。评价得分完全出自笔者个人观点仅供参考。）

第一部分：家用游戏机模拟器专集

任天堂一族

GAMEBOY 模拟器

任天堂GAMEBOY在手掌机界的霸主地位是任何人都难以动摇的。虽然GB的机能可能不如世嘉GAME GEAR那么强大，但是凭借其丰富的软件和低廉的价格GB仍占据着非常大的市场份额。GB的机能很容易模拟，所以针对它的模拟器完成度都相当高。但是GB终究是GB，在PS，SS大行其道的今天还有多少人钟情于小小的GAMEBOY呢？

冠军得主： NO$GMB
作者： MARTIN KORTH（德国）
发展历程： NO$GMB V1.6（1997.4-1998.7）
主页： HTTP://WWW.WORK.DE/NOCASH/

综述 世界上最棒的GAMEBOY模拟器。相信用过NO$GMB的人一定会同意我的看法。这个GB模拟器的功能多的吓人，你能想到的功能它全有了。与其说NO$GMB外观象个模拟器，不如说它更象某种计算机语言的调试工具。和其他GB模拟器不同的是NO$GMB把DEBUG直接放在主界面上。可以说NO$GMB的DEBUG非常专业，如果你想研究GAMEBOY的机能和模拟器编程相信可以得到不少帮助。但对于象我这样对汇编一窍不通的人来讲意义就不那么大了。但把DEBUG功能放一边不谈NO$GMB照样拥有许多很COOL的功能

1、支持GAME GENIE无敌密码（需要者可以到HTTP://WWW.GALOOB.COM/GENIETOP.HTML找）

2、支持SUPER GAMEBOY & 人工调色（和VGB一样它也支持SUPER GB，而且我感觉色彩比VBG好，NO$GMB的人工调色是所有GB模拟器里最强的，你可以随意修改游戏的任何部分，完全鼠标操作非常方便，用起来更象一个WINDOWS软件。

3、支持直接打开ARJ和ZIP压缩软件

4、支持鼠标和游戏手柄

5、8种速度可供选择（NO$GMB最COOL功能，可以在真实GB速度的10%到700%的范围内调节运行速度，玩一些高难度的游戏时特别有用）

6、最高支持12个NO$GMB窗口同时工作，并且在理想状况下由12个PLAYER分别控制！

7、分别设置12个PLAYER的键位。

美中不足的是 它的音效太差了,很多游戏的声音听起来甚至很刺耳!

评价(10分满,以下同):

图象:9分 音效:5分 操作:9分 速度:10分 模拟程度:9分 总分:42分

屈居亚军:VIRTUAL GAMEBOY

作者 MARAT FAYZULLIN

发展历程



VGB-DOS版(1996年-1997年)

VGB-WINDOWS1.0版(1997.8.2)

VGB-WINDOWS1.1版(1998.7)

VGB-MACINTOSH版

……

主页:HTTP://WWW.KOMKON.ORG/FMS/VGB/

综述:

最著名的GAMEBOY模拟器,很早以前VGB的DOS版就诞生了,而且完成度相当高。用它可以玩GAMEBOY的绝大多数的游戏,像玛莉系列,钢弹系列…。VGB还在很多平台上都推出了相应的GB模拟器,如:VGB MACINTOSH、VGB LINUX、VGB PC98、VGB 0.6 OS/2等无疑VGB WINDOWS是VGB系列最出色的模拟器了,VGB WINDOWS 1.0的功能大大超过了DOS版,不仅加人了对声音的支持,而且还加人了对"SUPER GAMEBOY(彩色GB)"的支持。在声音部分可以选择模拟器自身的音乐输出或是利用MIDI端口输出。前者没有什么特别之处,而利用MIDI

端口输出的设计实在很棒!如果你拥有一块波表声卡和一个高保真的音箱,那么你听到的游戏音乐将比真实的GAMEBOY还强得多。实在的讲真正GAMEBOY的声音比噪音强不了多少,但模拟器发出的声音反倒是挺悦耳的 ^_^。在图象部分,由于加人了对SUPER GAMEBOY的支持,使很多GB游戏都有了色彩,虽然只有很少的几种颜色,但总比强过黑白,而且配色工作是自动的。不过不要太早高兴的是VGB-WINDOWS 1.0需要$35注册的。近期VER 1.1版也发行了,据说修改了有些ROM的问题和UNIX-VGB的控制问题。

一点小毛病

据VGB的主页上说,VGB-WINDOWS版有一点小毛病,就是你不要把VGB放在带有"空格"的目录下面。例如,如果你把VGB放在 C:\PROGRAM FILES\VGB\VGB.EXE下它就不会正常工作,必须把它放在如C:\VGB\VGB.EXE才可以。

评价:

图象:8分 音效:8分 操作:6分 速度:8分 模拟程度:8分 总分:38分

第三名:GAMEBOY 97

作者:PAUL ROBSON

发展历程

GB97-DOS VER 1.989(1997.6.1)一个月的时间

GB97-DOS VER 2.937(1997.7.1)

主页:

HTTP://MEMBERS.AOL.COM/AUTISMUK/GAMEBOY.HTM

综述:

无论从图象、音乐、还是速度上讲GB97都是一款非常优秀的GAMEBOY模拟器。不管从什么角度看GB97都非常有专业感,尽管它只开发了短短的一个月便停止了。图象方面,GB97和VGB-DOS不相上下,不过我觉得GB97的背景更加漂亮。GB97也支持彩色GB(并不是SUPER GB),不过需要人工配色。在音乐方面GB97做的非常出色,声音清脆而洪亮绝对超过VGB的模拟音色直逼波表MIDI音色。速度上GB97也很棒,用486和P200的速度相差不多,体现了真实GAMEBOY的速度。而不象VGB在P200上就真的奔腾如飞了。值得一提的是GB97内置了DEBUG程序,懂汇编的朋友可以试试看。顺便说一下,GB97是我个人最喜欢的GB模拟器。

评价:

图象:6分 音效:8分 操作



7分 速度：8分 模拟程度：8分 总分：37分

第四名：GBE
作者：JIM GEFFRE
版本：DOS V0.3（1998.6.15）
主页：HTTP://WWW.ND.EDU/~JGEFFRE/GBE.HTML

综述：

成绩一般的作品，没什么可圈可点的地方。很多地方和GB97非常相似，连背景图案都一样。同GB97一样声音很出色。只是在SUPER GB上有一点骗人，该出的颜色都没有。

评价：

图象：5分 音效：6分 操作：6分 速度：6分 模拟程度：4分 总分：27分

第五名：BOYCOTT
作者：GOLLUM
发展历程：DOS V0.4(1998.5.27)
主页：？？？
下载：HTTP://WWW.DAVESCLASSIC S.COM/GAMEBOY/EMULATORS/BOY_EN.Z IP

综述：

总的来看BOYCOTT是关于GB介绍里最差劲的一款。它没什么卖点，没有一处可以和VGB这样优秀的模拟器相抗衡的地方。不支持很多新特性。最重要的是它不能出声！（起码在笔者这儿是不行）。还有一点不知道应该算优点还是缺点？它在我的K6-233上跑的飞快，而且不可调，这似乎意味它更适合486级的电脑。

评价：

图象：4分 音效：2分 操作：5分 速度：6分 模拟程度：2分 总分：19分

FC（NES）模拟器

任天堂的FC（红白机）在中国算的上家喻户晓了。前几年FC简直就是游戏机的代名词，现在15-25岁的年轻人谁没玩过FC呢？相信很多人还保留着第一次玩"魂斗罗""沙罗曼蛇"时的心跳回忆！是FC伴着我度过童年的，所以对FC的模拟器个人有着特殊的感情。

冠军得主：NESTICLE
作者：BLOODLUST 软件
发展历程：NESTICLE 0.43（1998.1.2）
主页：HTTP://ZOPHAR.MALICIA.COM/NESTICLE/

综述：

BLOODLUST的模拟器个个是精品，NESTICLE也不例外。这款FC模拟器有着和大名鼎鼎的CALLUS（街机模拟器，后面重点推介）相似的操作界面。它的模拟度相当的高，绝大多数的FC游戏都可以轻易的玩出来。不过有一些系列却无论如何也玩不了，如七龙珠系列。继承BLOODLUST的优良传统，NESTICLE做的非常完善，从分辨率到键位全部可调。NESTICLE的声音部分模拟的也相当不错，游戏的声音很动听。最近NESTICLE又有更新，版本号比较特别，是X.XX版，看起来变化不大，据说新的版本支持了更多的FC游戏。

评价：

图象：9分 音效：9分 操作：9分 速度：9分 模拟程度：8分 总分：44分

并列第一：BIONES
作者：近腾周（日本）
发展历程：BIONES V1.0A(WINDOWS 32BIT)(近期)
主页：HTTP://WWW.GEOCITIES.CO.JP/PLAYTOWN/8304/INDEX-E.HTM



如果连不上GEOCITIES可以到HTTP://WWW.DAVESCLASSICS.COM/NES/KIWI.ZIP下载。

综述：一个日本人编的FC模拟器，完成度相当高，总体水平与NESTICLE不相上下！由于是WINDOWS界面，所



以读取ROM非常方便。这款模拟器最大的特点是 图象和音效都相当出色！图象满屏播放！玩起来和真的FC感觉很接近！在音效方面BIONES的成就惊人！绝对应该得满分！为什么这么说呢？举个实际的例子，用BIONES玩魂斗罗的时候，不仅背景音乐清晰动听，而且就连战士开枪后所发出的“伴音”都能听得相当的清楚！和真的FC音效完全一样！不信您可以亲自实验。据悉BIONES的图象支持30种不同的“MAPPERS”这就意味着玩“龙珠系列”绝对没问题了，而音效则支持5个CHANNELS！完全支持MMX和DIRECT X技术！这样高的技术含量还非常少见。在操作上BIONES也有非常体贴的设计：拥有三种不同的键位组合，顺手极了！不过即便是美玉也免不了有一点瑕疵，BIONES在有的游戏中表现异常，比如在日版魂斗罗中，跳越有问题（这问题已经在最新版的BIONES里解决了）。有这么多优点得亚军实在说不过去，好吧！在本人FC模拟器的评比中NESTICLE和BIONES并列第一名，大家鼓掌。

（什么是MAPPERS呢？这个问题大概只有制作FC软件的程序员们知道最清楚…．不过我DREAMER也研究了一下，MAPPER可能是游戏制作流程的意思。因为过去制作FC游戏的公司特别多，不知道是任天堂的规定，还是游戏制作公司自己的规定，每个公司都有自己的制作流程。比如BANDAI的MAPPER是16而柯那姆的MAPPER是22或23。毕竟制作出的游戏都是可以在FC上运行的，所以知道MAPPER存在的人还真不多！现在很多FC模拟器就是因为支持MAPPER太少才玩不了多少游戏的。）

评价：

图象 9分 音效 10分 操作 8分 速度：9分 模拟程度：8分 总分：44 分

屈居亚军：INES

作者：MARAT FAYZULLIN（VGB的作者）

发展历程：INES WINDOWS版 VERSION 0.7（08/02/1997）

主页：

WWW：HTTP://WWW.FREEFLIGHT.COM/FMS/

综述：

就在VGB-WINDOWS推出的同时，模拟器之父MARAT FAYZULLIN 也推出INES 0.7W，一款FC模拟器。它有着和VGB-WINDOWS一样的外壳，和VGB-WINODWS一样INES也支持音效的MIDI输出。如果说这样的做法与VGB的巨大成功相比，用在INES无疑是个败笔！如果你用INES 玩日版魂斗罗这样的ROM，我们都很熟悉的开场音乐会被INES“强大”的MIDI系统演绎的非常“不伦不类”，尤其是战士开枪的声音绝对能把你气死！即便把MIDI屏蔽掉用模拟音源发声，我也只能用16个字来评价：“背景音乐'忽明忽暗'；前景音效'乱作一团'”。除了音效不好外，INES应该算入比较成功的FC模拟器。不过象“龙珠系列”这样的游戏用INES模拟只能出一堆乱码。

评价：

图象：9分 音效：4分 操作 9分 速度：9分 模拟程度：8分 总分：39分

并列亚军：FWNES

作者：FANWEN YANG（台湾同胞）

发展历程：FWNES98 0.20B（1998/5/12）

主页：

HTTP://NEURALPC5.CS.CCU.EDU.TW/~FANWEN/FWNES.HTM

和HTTP://SEPC08.ET.NTUST.EDU.TW/EMU/FWNES.HTM

综述：

拿到这个模拟器的时候我非常兴奋，不只因为这个FC模拟器可以成功跑“龙珠系列”，更为了它是中国人的作品 ^_^ 。软件的作者FANWEN YANG是个FC发烧友（和我一样哦），他太迷FC了，以至干脆自己开发了这款模拟器。FWNES能玩的游戏非常的多，用别的模拟器玩不了的，FWNES都可以。FWNES的图象模拟的还不错，有好几种分辨率可供选择。在README里作者说FWNES是支持声音的，但在我的ESS688上怎么也不出声！真是奇怪？不知在别的玩友处又如何？据说FWNES支持100个”MAPPERS”！！对于这款模拟器我可以不必说太多，因为它有BIG5码的中文版README，各位自己看吧。毕竟是中国人的作品，照顾照顾评个”并列亚军”，大家没意见吧。

评价：

图象：9分 音效：6分 操作 8分 速度：8分 模拟程度：8分 总分：39分



第三名：NOFRENDO
作者：MATTHEW CONTE / DRIPWARE
发展历程：1998年
主页：HTTP://WWW.NETCOM.COM/~ITSBROKE
综述：
又一个完成度较高的FC模拟器。这款模拟器的“音乐”和图象的部分做的相当好。在玩魂斗罗的时候，片头的音乐当的起震撼两字！进入游戏之后背景音乐仍然很不错！只可惜音效部分有点古怪！在图象方面，由于作者使用了新型的调色系统，使得色彩更加的鲜艳。在速度方面NOFRENDO表现的非常出色，据说在P133可以得到100%的真实速度。在README里作者称他已经将6502芯片完全模拟了。但对于象“龙珠系列”这类的游戏，NOFRENDO还是显得束手无策，毕竟它只支持17个“MAPPERS”。

评价：
图象：8分 音效：6分 操作：7分 速度：9分 模拟程度：6分 总分：36分

第四名：LOOPYNES
作者：LOOPY
发展历程：LOOPYNES 0.50B(1998)
主页：HTTP://WWW.INQUO.NET/~LOOPY/NES.HTML
综述：
不错的FC模拟器，音乐和图象也都不错，内部还嵌了个简单的GUI，GUI做的倒蛮漂亮，速度也可以。还支持更换调色板。LOOPYNES最大的缺点（也是最致命的）是支持的“MAPPERS”数只有8个！所以很多游都完不了！不过能玩的游戏感觉都很不错。

评价：
图象：7分 音效：7分 操作：7分 速度：7分 模拟程度：5分 总分：33分

并列第四名：T-NES
作者：PAUL ROBSON（GB97的作者）
发展历程：T-NES（1998年元旦）
主页：HTTP://MEMBERS.AOL.COM/AUTISMUK
综述：
各项都很平均的FC模拟器。支持声音，图象都还不错。和LOOPYNES的问题一样，支持的“MAPPERS”太少，所以玩不了多少游戏。

评价：
图象：7分 音效：7分 操作：7分 速度：8分 模拟程度：4分 总分：33分

由于FC模拟器中的“菜鸟”一级实在太多，下面的模拟器我只简要的提及

FAMICOM
作者：？？？
发展历程 ？？
主页：？？？
DAVESCLASSICS
下载：HTTP://WWW.DAVESCLASSICS.COM/NES/FAMI4E.ZIP
简述：
从界面上看不应该算“菜鸟”级！不过这个模拟器实在很古怪，只支持*.FAM的ROM，我们要想用这个模拟器玩GAME还须用一种叫：CAJONES V0.99的软件把*.NES转换成*.FAM的格式。由于其附带的HLP文件和中文冲突所以打不开！但可以肯定其作者是个日本人。

MADNES

作者：ROBERTO ROSARIO
发展历程：MADNES V.95（1998）
主页：HTTP://MEMBERS.TRIPOD.COM/~R_ROSARIO/MADNES.HTM
简述：
一款比较有趣的FC模拟器，其实MADNES可以玩不少游戏，不过MADNES有一个非常明显的败笔 拥有一个糟透了的声音系统，和INES的失败还不一样，MADNES的声音部分发出来的不是音乐而是“噪音”，一点也不夸张！您亲自试过就知道了，偶尔听听还算有趣。作者可能也觉得难为情，在默认设置里是把声音关掉的。您可以通过修改*.INI来调出那有趣的噪音。

PCNES



作者：JIM GEFFRE（GBE的作者）
发展历程：PCNES（12/07/97）
主页：HTTP://WWW.ND.EDU/~JGEFFRE
简述 和GBE一样，PCNES亦属平庸之作。不支持声音，而且支持的游戏也不多。虽然是支持"七龙珠系列"，但花版现象十分的严重。

XNES
作者：XNES TEAM
发展历程：XNES 0.52（1998.7.1）
主页：HTTP://WWW.GEOCITIES.COM/TOKYO/TEMPLE/2682 或 HTTP://WWW.SLIP.NET/~ZOOP/XNES 或 HTTP://WWW.GEOCITIES.COM/TIMESSQUARE/CASTLE/2622/XNES.HTML

简述 新的FC模拟器，由XNES TEAM开发，看来势头很猛啊！现在还不支持声音。能玩的游戏也不多。

ULTIMATE NES
作者：RODRIGO GOMES
发展历程：ULTIMATE NES V0.11（10/19/97）
主页：？？？
如果实在很想要ULTIMATE NES 却不知道从那里下载请与我联系。
简述 没声音，能完的游戏也不少。UNES最大的特点就是要求系统的配置极低！386的机器2M内存即可！

DRAGONES
作者：JONATHAN
发展历程：DRAGONES V0.10（97/08/14）
主页：HTTP://WWW.GEOCITIES.COM/SILICONVALLEY/PINES/3925/DRAGONES.HTML
简述：
很"面"的FC模拟器，只能玩"打砖块"一类的小游戏，稍微大一点就罢工。

*异军突起：FCSIM
作者：DAVID GAN（是中国人吗？）
发展历程 ？？
主页：？？（可以在国内的一些站点找到）
简述：
能玩的FC游戏不是很多，只是对"三国2-霸王的大陆"支持的特别好！（嘿，是《三国志2-霸王的大陆》呀！小时候我玩了足足一年多呢！想想现在的电脑游戏哪个会让你玩一年多呢？）感兴趣的朋友可以在国内的一些站点找到。

SFC（SNES）模拟器

拥有一台超级任天堂游戏机一直是我少年时代的梦想，但最终也没能实现。日本版的超任叫SFC而欧美版的超任却叫SNES，其实是一回事。SFC的性能较同为16位元的SEGA-MD强出很多。下面就让我们来看看它的机能

CPU：65C816
内存：1MB +256K*2
视频：最大发色数32768色中显示256色，如果用子屏幕叠加/消去方式可以同显 32768 色；分辨率 256*224 或者512*448，卷轴数四层。
音频：PCM8 音源.
其他：搭载DSP，回旋、放大、马赛克等特效(MODE7)。

（从上面的数据不难看出，要把SFC的机能模拟出来相当不容易。）

昙花一现 已知的第一个SFC模拟器---SPW

聊到SFC模拟器就不能不提日本人安藤信明的SPW。SPW的第一个版本应该是在1995年左右发表的，当时SFC在中国正是"红的发紫"的时候，所以各种媒体对SPW"炒"的很热！说到这里还有我自己的一个小故事 那时我对SFC模拟器的痴迷简直到了"发狂"的地步，一心想把它搞到手。那时的INTERNET还不象现在这么发达，我上不了网，所以从网上下载 SPW是空想，我一有空就去中关村苦苦寻觅，最终也没还是失望，百般周折之后竟在一家"游戏专营店"找到了它！并花了10元把它买下，还买了梦寐以求的SFC经典RPG《太空战士VI》的3张软盘，准备用SPW实现我的超任梦。到家折腾了大半天，这才发现SPW根本没



有想象中的那样强大,《太空战士VI》这样的大型游戏用SPW根本不能运行! 我的SPW梦算是彻底破灭了。后来又听朋友们说安藤信明为了抵制大肆横行的SPW的CRACK版,竟在后续的SPW1.4版本中动了手脚--加入一段"逻辑炸弹"代码,用这个版本不仅不能玩游戏,就连你的WINDOWS 95也会一起被删掉! 使许多真正的"骨灰"级模拟器玩家寒透了心。由于安藤信明的一步错棋,SPW在一片谩骂声中消失了……

冠军得主:SNES9X

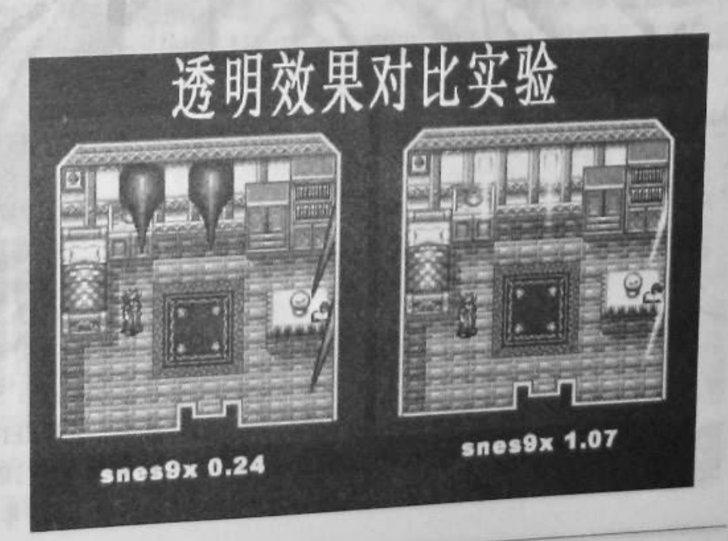
作者:JERREMY KOOT AND GARY HENDERSON 0.24以前的版本

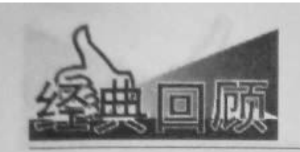
LSTAT, ZSKNIGHT AND _DEMO_(不是ZSNES的作者吗??)等 0.96以后的版本。

SNES9X的发展历程 最早的版本是 SNES96(时间可能是95到96年),然后是SNEX97的DOS&WINDOWS版。其实SNES96和SNES97本是两个不同的小组制作的,后来才合并成为SNES9X开发小组。SNES9X经过一系列的升级,对超任的模拟取得了一个又一个巨大的胜利。但是在1997年10月31日这天JERREMY KOOT和GARY HENDERSON发布了一则令人悲痛的消息"迫于某种压力,他们将停止SNES9X的开发!"并在这一天公布了SNES9X 0.24 FINAL RELEASED版。SNES9X在黑暗中沉寂了几个月后,1998年6月14日终于迎来了光明,在LSTAT, ZSKNIGHT AND _DEMO_等一些人的努力下SNES9X 0.96 RELEASED终于诞生了,这个版本在0.24的基础上有质的飞跃! 支持16 BIT色彩等一系列的新特性。从此以后SNES9X几乎3天就更新一次! 现在比较成熟的作品是在1998年7月9日发表的 SNES9X 1.05版! SNES9X 1.05加进了对"透明"效果的模拟,玩某些超任GAME(如:机器人大战系列)效果非常出色。如果你用ZNSES或SNES9X 0.24版玩《机器人大战4》是看不到"激光束"的,而用SNES9X 1.05就可以。顺便提一下,只有在16 BIT色下才能实现"透明"效果。1998年8月初SNES9X小组又发表了新版WINDOWS SNES9X--SNES9XW 1.07,如此发展下去SNES9X有望成为第一个完成对超任100%模拟度的超任模拟器。

主页:HTTP://WWW.SNES9X.COM & HTTP://WWW.EURONET.NL/USERS/JKOOT

综述 无论从任何角度讲SNES9X的技术优势都是其他SFC模拟器比不了的。在图象方面SNES9X的早期版本就支持多种PC & TV分辩率。画面清晰而明快! 在声音方面,据说在SNES96的0.73版中就加进了对声音的模拟,那时多数SFC模拟还处于无声状态! 至于操作方面SNES9X做的真是无可挑剔! 在SNES9X的0.131版中加进了一个非常漂亮的GUI,彻底结束繁琐命令行方式,不仅如此这一版还内置了一个"内存地址扫描工具",说白了就是象"整人专家"一样的东西,这就意味着用真的超任都打不爆的游戏(PLAYER手太潮)用SNES9X却可以玩通了! 现在SNES9X支持包括 GAME GENIE码 PRO-ACTION REPLY 码; GOLD FINGER CODE(大家非常熟悉的"金手指")三种内存补丁码。SNES9X在速度上不占什么优势,这就意味你必须用比较快的PC来运行SNES9X, P200是比较理想的选择。评价一个SFC模拟器还有一个非常重要的方面--"ROM兼容性",也许其他的都是次要的,这个是绝对重要的,它决定着你偏爱的某个SFC游戏在这个模拟器上到底能不能玩! 不过可喜的是绝大多数模拟在升级之后的"ROM兼容性"都会比前版高出不少! 也出现过高版本能玩的游戏比低版本还少的情况,不过这种情况不多见,现在的SNES9X 1.05-1.07版比以前0.24版的ROM兼容性提高了不少! 很多当时根本玩不了的游戏,现在可以轻松玩出了。但是模拟





器终究还是模拟器，有的游戏ROM在SNES9X上无论如何也玩不了，这时候你就需要用其他的SFC模拟器来对付它。笔者就遇到过一个奇怪的24兆ROM，用SNES9X 一点反应都没有，可是用NLKE 却轻易的就玩出来了！不过SNES9X的“ROM兼容性”应该是所有SFC模拟器里最高的了，现在SNES9X最高版能玩将近8成的SFC ROM！（截止1998年8月）。我个人认为在SNES9X的发展过程中有两个“里程碑”，一个是最开始支持“MODE 7”的那一版SNES9X，另一个就是开始支持”透明”特效的那一版。尤其是”透明”特效它拉开了所有竞争者与SNES9X的距离！下面有两幅同一游戏中的图片（透明效果对比图）在支持”透明”特效的SNES9X 1.05 上的效果和在不支持”透明”特效的SNES9X 0.24上的效果截然不同！请仔细留意左图中的黑色”锥状物”，在右图就可以清楚的看出，那其实是从窗口射入的阳光！正是因为SNES9X有如此众多的过人之处，所以SFC模拟器之王非它莫属了！

评价：

图象：10分　音效：8分　操作：10分　速度：8分 模拟程度：8分 总分：44分

屈居亚军：ZSNES

作者：ZSKNIGHT AND _DEMO_

发展历程：ZSNES 0.?? ---ZNSES 0.400

主页：HTTP://WWW.CSOFT.NET/ZSNES

综述 ZSNES是我最喜欢的SFC模拟器。ZSNES的开发历史并不很长（具体时间无从查证），反正在SNES9X“沉沦”的那段时间，ZNSES是大放了异彩！在那段时间里它甩开了其它所有的竞争对手遥遥领先！由于ZSNES的早期版本就支持声音并且带有GUI，所以它给人的印象从一开始就很好！在图象方面ZSNES也支持16BIT高彩，为了加快速度在0.400版中加入了一个新的256色图形引擎，用比较快的MMX贴图替换了较慢的FPU贴图。音响方面ZSNES从一开始就做的非常好，基本上模拟出了超任的音质。操作方面ZSNES 把六个按钮设置在方向键上方的INSERT，HOME，PAGEUP…键上实在有些不方便，也许有人喜欢这样的设置吧。ZSNES在比较高的版本中还加入了对超任鼠标和光电枪的模拟。可以说它已经把超任的外部周边设备模拟全了！笔者试着ZSNES+MOUSE它来玩龙组的《升龙三国志》，感觉还真不错呢！ROM兼容性方面，总体来讲ZSNES的“ROM兼容性”不如SNES9X，但也有自己的优势，可以用八个字来概括“除去二四，大小通吃”，ZSNES对24MROM的兼容性非常差，几乎没几个24M游戏能玩！但是4M，8M，12，16甚至32M的ROM绝大多数都可以轻松的玩出，尤其对32M的ROM兼容性特别好！ZSNES的GUI虽不及SNES9X的好看，但是很实用。总的来说ZSNES是一款非常优秀的超任模拟器。

评价：

图象：8分　音效：9分　操作：7分　速度：9分 模拟程度：7分 总分：40分

第三名：NLKE

作者：LORDESNES NERLASKA ISHMAIR（NLKE小组）

发展历程：NLKE（DOS） PUBILC B15 （1998年7月14日）

主页：HTTP://WWW.GSYC.INF.UC3M.ES/~CALB/NLKE/INDEX.HTML

综述：遇到过SNES9X和ZSNES都玩不了的游戏吗？用NLKE试试吧！这个模拟器的总体情况和ZSNES差不多，图象音响都还说的过去，只是ROM兼容性不很高。和ZSNES不同的是NLKE对24M游戏的兼容性特别的好，而对32M游戏的兼容性却特别的差！在技术上NLKE还稍逊于ZSNES，不支持很多新特性。不过由于NLKE的特殊性，它正好弥补了SNES9X和ZSNES在24M ROM上的不足！所以同时拥有SNES9X和NLKE你就可以玩更多的超任游戏了。

评价：

图象：7分　音效：8分　操作：8分　速度：8分 模拟程度：6分 总分：37分

并列第三名：SNEMUL

作者：ARCHEIDE AND VOX

发展历程：1997-1998 （SNEMUL 0.45--0.8） 最新版0.8发行于1998年7月11日（这天恰好是ARCHEIDE的生日）



主页：HTTP://WWW.MYGALE.ORG/09/CASSIOP/

综述：SNEMUL也是一个不错的SFC模拟器，它拥有一个非常非常漂亮的GUI！简直达到了商业软件的制作水准。SNEMUL的图象部分处理的非常好，支持从300*200到1024*768的14种分辨率，其默认状态是抽行满屏的，非常接近真实的超任，并且速度不慢，支持透明处理。声音部分处理的不十分好，有的游戏音乐失真比较严重！不过SNEMUL可以把超任的音乐从游戏中分离出来制成MOD文件！这功能是不是很COOL？SNEMUL的键位也是可调的，大家可以根据个人喜好更改。由于SNEMUL对65816 CPU的模拟还有些BUG，并且不支持6502 CPU，导致很多ROM运行异常，经常"丢字""花版"，真正能玩的游戏还不多。不过用它抓SFC音乐倒是很爽。

评价：

图象：9分　音效：6分　操作：7分　速度：7分

模拟程度：5分 总分：34分

第四名：ESNES

作者：LORDESNES & ISHMAIR.

发展历程：和SNES96一个时代。现在还能见到0.14和0.15版。

NEWS：NEWS://COMP.EMULATOR.MISC 和 NEWS://COMP.EMULATOR.GAME.CONSOLAS

主页：HTTP://WWW.GSYC.INF.UC3M.ES/~CALB/ESNES

综述：ESNES实在是很老的SFC模拟器，SNES96时代它就存在了。1997年这个模拟器停止开发，不过大家可能从其作者的姓名看出什么了吧？对，就是LORDESNES & ISHMAIR开发了NLKE。能不能说ESNES就是NLKE的前身呢？ESNES和现在的超任模拟器简直没法比，它太落伍了。如果你也和我一样有兴趣研究模拟器的历史，还是留一个吧。

评价：

图象：4分　音效：4分　操作：7分　速度：7分

模拟程度：3分 总分：25分

书云：天下大事合久比分，分久必合！在SFC模拟器的世界里也出现了这样的现象！96，97年所有超任模拟器的作者各自为战，梦想着自己的模拟能够首先完成对超任的100%模拟！并且互相指责对手剽窃了自己的技术！打的不可开交！但是在严酷的现实面前，他们不得不承认光靠一个人或几个人的能力是不可能完成这一切的。所以很多有能力的人重新组合在一起形成了现在的SNES9X开发小组。我想照这样的开发速度100%的超任模拟应该很快可以诞生了！

世嘉帝国

世界各地都可以看到世嘉的街机、家用机。从掌机GG到MD再到土星，世嘉的游戏机遍布周围，可能你就拥有其中的一种或两种。和介绍任天堂的顺序一样，让我们先看看世嘉的手掌机模拟器。

世嘉GG模拟器

冠军得主：MASTERGEAR

作者：MARAT FAYZULLIN

发展历程：1996年6月12日 MASTERGEAR V1.0

主页：HTTP://WWW.FREEFLIGHT.COM/FMS/

综述：

又一个"模拟器"之父---MARAT FAYZULLIN的作品，品质一定差不了！在很多方面MASTERGEAR都非常接近真实的GG了！图象引擎非常棒！不仅速度快（486/100上能跑出100%的真实速度，不过在P200以上的机器上实在太快了。）并且花屏现在极少出现。声音也比其他的GG模拟出色的多，虽然音质不怎么好，但绝对不会出现噪音。MASTERGEAR的"ROM兼容性"非常的好，能找到的GG ROM大部分能顺利的玩出（其实本来网上能找到的GG　ROM就不很多）。如果说MASTERGEAR有缺点，那么这个缺点也是所有



GG模拟共有的 ROM少是GG的主要缺点，不象GB有那么多好玩的游戏，本来应该随身携带的GG如果在家玩就更没什么意思了。不过单从对GG模拟来看MASTERGEAR是绝对成功的。我想不久的将来MASTERGEAR将会成为100%世嘉GG模拟器！只是不能揣在口袋里随身携带。

评价：
图象：9分　音效：8分　操作：8分　速度：10分　模拟程度：9分　总分：44分

屈居亚军：MASSAGE
作者：JAMES MCKAY
发展历程：1996年7月23日第一版，1998年2月3日0.8F版
主页：HTTP://WWW.ENTERSPACE.ORG/WORLD/
综述：MASSAGE也是一款比较流行的GG模拟器，它的模拟程度还算过的去，图象没有明显的缺陷，只是运行某些ROM时会出现噪音，MASSAGE的"ROM兼容性"也不错，很多GG ROM都能顺利的玩出（MASTERGEAR差不多）。MASSAGE自带一个GUI，所以操作还是很方便的。

评价：
图象：7分　音效：6分　操作：8分　速度：8分　模拟程度：8分　总分：37分

第三名：BRSMS
作者：RICARDO BITTENCOURT
发展历程：1998年4月20--7月22日（BRSMS V1.0-BRSMS V1.11）
主页：HTTP://WWW.LSI.USP.BR/˜7ERICARDO/BRSMS.HTM
综述：
这个GG模拟器存在这非常严重的问题，它的调色板有问题出来的图象全是绿色的！而且不能控制读出的游戏？？？这也叫模拟器吗？？我测试的版本是BESMS V1.11。我在很多机器上都做了相同的实验，结果都是一样的 图象发绿，不能控制游戏！

评价：
图象：4分　音效：2分　操作：0分　速度：6分　模拟程度：3分　总分：15分

N64模拟器



是N64模拟器，你并没有看错。现在的N64模拟器还处于起步阶段，并且只有一个。

独树一帜 PROJECT UNREALITY
作者：MICHAEL TEDDER
发展历程：1997-1998 PROJECT UNREALITY 0.1-0.3A 版
主页：HTTP://PROJUNREALITY.ML.ORG
综述：由于N64的机能过于强大，PROJECT UNREALITY现在还运行不了任何的N64游戏。不过PROJECT UNREALITY已经具备了雏型，我想待技术成熟的时候PROJECT UNREALITY一定会带给我们惊喜的。虽然现在PROJECT UNREALITY还玩不了游戏，但N64玛里奥的ROM已经在INTERNET上出现了。

由于此模拟器程度太低，无从比较暂时不进行评价。

世嘉 MEGA DRIVE 模拟器

世嘉 MEGA DRIVE我们都很熟悉了吧。因为MD比SFC早进入中国市场而且价格较SFC便宜许多，所以很多人家里都有MD。世嘉MEGA DRIVE在美国叫：SEGA GENESIS 。所以只要你在国外的模拟器站点看到SEGA GENESIS，不



要怀疑，那就是你熟悉的世嘉MEGA DRIVE。世嘉MEGA DRIVE模拟器的开发几乎和SFC模拟器同时起步，但速度可比SFC模拟快多了！GENECYST和KGEN刚出现时模拟程度就相当高，毕竟世嘉MEGA DRIVE比SFC的机能弱一点。据说第一个MD模拟器是德国人MARKUS GIETZEN开发的GENEM 0.1，当时只能玩怒之铁拳1，兽王记等很少的几个游戏，没有声音，图象也不太理想，但它居然可以运行象“梦幻之星4”这样的超级大作！后来由于升级，模拟程度有所提高，能玩的游戏也渐渐多了起来，声音系统也完善了许多，但是由于特殊原因这个模拟器最终还是搁浅了。真正流行起来的世嘉模拟是BLOODLUST的GENECYST和STEVE SNAKE的KGEN。

为了和SFC做比较我们先来看看MD的机能

CPU:68000 (8MHZ) Z80 (4MHZ)

内存:512K+64K

图象：最大分辨率320X224，双重卷轴，同屏显色64色。

声音:10音轨FM音源(采用YM2621芯片)。



MD的机能是不是比超任差一点?

冠军得主：GENECYST

作者：BLOODLUST

发展历程：1997年0.12版--1997年9月27日的0.32B版，据说近期又出了新版好象改变不大。

主页：HTTP://WWW4.NCSU.EDU/EOS/USERS/N/NSCORLET/MGE/（道听途说，非官方公布）

下载：HTTP://WWW.DAVESCLASSICS.COM/SEGA/GENESIS/

综述：又一个BLOODLUST的撼世之作，GENECYST 0.32B对世嘉MEGA DRIVE的模拟已经达到了登峰造极境界了！无论从图象还是从音效GENECYST表现都非常好！支持多种PC和TV的分辨率和所有的MD音轨。GENECYST也支持4-6键的PC手柄。好多世嘉上的经典之作终于可以在PC上一展风采了！在世嘉上我就非常喜欢玩“光明与黑暗系列”，这回在电脑上我终于可以施展自己苦练多年的FPE+S/L大法来对付那些“过于强大”的敌人，最终夺取胜利！实在是爽呀！很多世嘉游戏在GENECYST上都可以达到99-100%的仿真！只有极少数的MD ROM不能在GENECYST上运行。

评价：

图象：8分　音效：8分　操作：9分　速度：9分　模拟程度：9分　总分：43分

并列冠军：KGEN

作者：STEVE SNAKE

发展历程：1997年8月18日 KGEN 0.1B--1998年6月8日 KGEN98 0.4B

主页：HTTP://WWW.TOODARKPARK.DEMON.CO.UK 和 HTTP://WWW.EMULNEWS.COM/KML-EMPIRE

综述：

KGEN是一个和GENECYST同样强大的MD模拟器，据说其作者STEVE SNAKE曾经是MD游戏的开发人员，现在来搞模拟器了。大家可以想象KGEN是多么专业了吧。图象上KGEN较GENECYST略现不足，只支持很少的分辨率。不过KGEN音效部分处理的相当专业，比GENECYST的音质强多了，如果你仔细听一定可以听出其中的差别。KGEN的“ROM兼容性”和GENECYST相当，用GENECYST能玩的KGEN一定没问题。

评价：

图象：6分　音效：10分　操作：9分　速度：9分　模拟程度：9分　总分：43分

屈居亚军：GENEM

作者：MARKUS GIETZEN

发展历程：1996-1997年 GENEM 0.1-0.19，WIN95版，XWINDOWS版

主页：HTTP://MYST.SLCC.EDU/~MARKUS

综述：这就是上文提到的那个最早的MD模拟器，也许它没有现在的GENECYST那么强大，但终究GENEM是世界上最早的MD模拟器，而且GENEN能玩的游戏也很不少。虽然我很敬仰MARKUS GIETZEN，但我不得不承认他的程序存在着很多很严重



的BUG、比如：GENEM的调色板可能有些问题，运行很多游戏时颜色都是怪怪的；仅仅支持SOUND BLASTER声卡，不支持大多数的兼容声卡！（在我的古老的ESS688上就是如此）；WIN95版的图象引擎不正常，多数游戏花屏！玩赛车游戏看不见赛道等很多BUG。更有意思的是自从GENEM 0.17版以后GENEM出现了两个版本，一个是用C++写成的较慢的M68K 引擎，另一个是用100%汇编写成的较快的M68K引擎，不过根据我的测试那个较慢的M68K 引擎倒是能玩不少的世嘉游戏，反而较快的M68K引擎则几乎玩不了游戏？？？（也可能那个引擎只能在纯正的奔腾机上用吧？）一个不能玩游戏的模拟器再快又有什么意义呢？总之如果你真遇到一个在GENECYST和KGEN上全不能跑的游戏，用GENEM试试吧。

评价：
图象：5分　音效：5分　操作：6分　速度：8分
模拟程度：6分　总分：30分

第三名：SGE
作者：西班牙人DAVID
发展历程：1998年1月至5月　V0.01-V0.012
主页：HTTP://PERSONAL.REDESTB.ES/MELODY
综述：
哈哈，看西班牙人用两种语言拼起来的README真是有意思），就象是我写的一样，也许英美人看不明白，但我看的挺明白的。SGE其实是个很不错的MD模拟器，可以玩不少的世嘉游戏！只是现在还不支持声音。它的速度也挺快的，在486上就能跑出比较理想的速度。如果SGE发展下去有望成为继GENECYST和KGE之后第三个强大MD模拟器。

评价：
图象：7分　音效：0分　操作：7分　速度：9分
模拟程度：6分　总分：29分

第四名：VGEN
作者：JASON MEEHAN
发展历程：1998年3月3日 V0.001
主页 HTTP://OURWORLD.COMPUSERVE.COM/HOMEPAGES/JASONMEEHAN/VGEN.HTM （道听途说，非官方公布）
综述：
很初级的MD模拟器。不支持声音，能玩的游戏也不多，图象引擎有问题，但是带有一个GUI。

评价：
图象：5分　音效：0分　操作：5分　速度：7分
模拟程度：4分　总分：21分

第五名：MEGAD
作者：？？？
发展历程：19XX年 MEGAD 0.01-0.05
主页：？？？（如果实在很想要MEGAD却不知道从那里下载请与我联系）
综述：
一个只能玩“SONIC”的MD模拟器。实在太初级了。

由于此模拟器程度太低，这里不进行评价。

世嘉土星模拟器

虽然土星也是一款非常杰出的次世代游戏机，但不知道是什么原因愿意从事土星模拟器开发的人员却是寥寥无几？众所周知SS的很多性能都不及PS！尤其是3D性能！为了更好的认识世嘉土星和下面将要介绍的索尼PS的机能让我来看看它们机能的对比

世嘉土星
CPU:日立SH2 RISC 32BIT 28.6MHZ CPU X 2 + MOTOROLA 68000 CPU。
运算速度:28MIPS。
内存:36MBIT，系统内置ROM，扩充RAM卡，扩充记忆卡，内置COMS电池记忆。
显视:最多5层卷轴，放大缩小，扭曲，变形，回旋放缩，半透明，阴影特显。
声音:PCM音源32路，FM音源8路，3D环回立体声，采样频率44.1KHZ。
周边设备:键盘，鼠标，磁碟机，MODEM，扩充RAM卡，扩充记忆卡，各种手制等。

索尼PS:



CPU:R-3000A 32BIT RISC CPU (33.8688 MHZ)

运算速度:30MIPS

内存:28MBIT(主RAM16MBIT, VRAM 8BIT, 声音RAM 4MBIT), 扩充记忆卡。

显视:解析度:256 × 244(最大640 × 480)。

最大发色数:1677万色。

特显机能:放大缩小, 回旋, 变形, 多重卷轴, 象皮泥效果等, 最多一屏同显4000个活动个色, 每秒处理36万多边形。

声音:PCM音源24路, 信号采样频率44.1KHZ, 和CD音乐相同。

周边设备:扩展记忆卡, 鼠标, 电影卡, 远程通信端子, 各种手制等。

世嘉土星模拟器 SATAN

作者: ESCHATON ENTERPRISES

发展历程: SATAN V0.1A

主页:HTTP://WWW.ESCHATION.DEMON/CO.UK/

综述 SATAN是我所接触的第一种SS模拟器。它的模拟程度相当的低, 出不了游戏画面, 更不要说玩游戏了。我测试了30多种流行的土星游戏无一成功。看来现在想在PC上玩土星游戏还不太现实。我们还是期待着下一版的SATAN能有质的飞跃吧!

由于此模拟器程度太低, 暂时不进行评价。

世嘉土星模拟器 SSEMU

作者: MARSHALL GLADSTONE

发展历程: 1998年V0.05-V0.08

主页:

HTTP://WWW.ZIANET.COM/MARSHALLG/SSEMU

综述 另一款SS模拟器, 它的模拟程度也比较低。虽然现在还玩不了游戏, 但从README可以看出作者正在努力的完善各个部分, 也许不久的将来SSEMU将成为一款非常成功的SS模拟器, 让我们期待着。

由于此模拟器程度太低, 暂时不进行评价。

其他家用游戏机模拟器

PCE模拟器

NEC PC-E号称是机能最强的8位游戏机, 它拥有比FC强的多的图象和音效! 从下面的机能列表我们可以看出PC-E的很多机能都已经达到了16位机的水平! 而且它竟然支持CD-ROM! 只可惜PC-E没有在中国普及起来, 所以很多人对PC-E都不很了解, 下面我们来看看PC-E的模拟器吧。

PC-E的机能列表

CPU:7.2MHZ定制8位CPU+16BIT定制色彩、影像处理器。

内存:8K(程序区)+64K(图象区)。

视频:最大分辨率256X216, 512色调色板, 同屏显示16色。

音频:6通道立体声。

备注: 支持CDROM。

绝对的冠军:MAGIC ENGINE

作者:法国人 DAVID MICHEL

发展历程:1997年4月15日 MAGIC ENGINE V0.8---1997年10月 V0.9

主页:HTTP://JOYCE.ENG.YALE.EDU/~BT/TURBO/EMU

综述 MAGIC ENGINE可能是世界上第二成功的游戏模拟器了! (第一当然是CALLUS了)除了几个"捣蛋"的ROM, 现在的MAGIC ENGINE可以轻松运行98%的PCE游戏! 第一版的MAGIC ENGINE V0.8诞生于1997年4月15日, 从它的版本号我们就可以看出MAGIC ENGINE的作者对它的模拟器是多么的有信心。事实也证明MAGIC ENGINE确实是一款出类拔萃的模拟器, 用MAGIC ENGINE V0.8就可以毫不费力的玩出将近90%的PCE 游戏! 1997年10月23日伟大的0.91版出世了, 这回作者加进了对CD-ROM的支持! 对VESA的支持和5人同时游戏的功能。只可惜现在已经见不到PC-E的CD-ROM了, 不然我还真想体验一下玩PCE光盘游戏的乐趣呢。这么好的模拟器仍然有缺点, 最主要的缺点就是MAGIC ENGINE是收费的, 在美国的注册费用是35$(这个价钱在北京可以买个便宜的MD了) 如果你不注册就只有在无声世界里玩



PC-E或听着主题曲看片头的份了。

评价:

图象: 8分 音效: 9分 操作: 9分 速度: 8分 模拟程度: 9分 总分: 43分

屈居亚军: VPCE

作者: VPCE/MSDOS JENS CH. RESTEMEIER;VPCE/WIN32 EDWARD MASSEY

发展历程: 1997年VPCE_PRE 至 VPCE V0.3 / VPCEW V0.15

主页: HTTP://WWW.GEOCITIES.COM/SILICONVALLEY/WAY/3340/VPCE.HTML (可能需要通过代理服务器访问)

综述:

VPCE也是一款非常优秀的模拟器,只是它的同门师兄MAGIC ENGINE实在太强大,所以掩盖了VPCE的光芒。和MAGIC ENGINE相比VPCE的图象和音效都不算好,而且缺乏稳定性(有些游戏会无故中途跳出!)可是一些MAGIC ENGINE也无能为力的游戏或许可以用VPCE玩出,如:《城市猎人》等。

评价:

图象: 6分 音效: 5分 操作: 7分 速度: 7分 模拟程度: 6分 总分: 31分

并列亚军: HU6280

作者: JAMSPONGE AND MR KIPLING

发展历程: 1998年5月-8月 HU6280 V0.0002-0.0009

主页: HTTP://WWW.GEOCITIES.COM/TIMESSQUARE/MAZE/3135/ (可能需要通过代理服务器访问)

综述: VPCE的有力竞争者,在图象和音效两方面都有缺陷 图象引擎太慢,不过效果还真不错!(在P166上都很慢!)只对纯正的SB声卡支持的比较好,兼容声卡经常的死机!模拟程度不及VPCE,不能运行的游戏很多。HU6280也存在着和VPCE一样的问题,稳定性太差经常莫名其妙的跳出。

评价:

图象: 7分 音效: 6分 操作: 8分 速度: 5分 模拟程度: 5分 总分: 31分

索尼 PLAY STATION 模拟器

索尼PS--次世代主机的霸主!上面已经介绍了SS模拟器,下面我来看看PS模拟器的情况如何?和SS那些初级的模拟器相比PS的模拟器真可谓是比较"成熟"了,毕竟PS模拟器还真的能玩一些游戏。最早出现的PS模拟器是DUDDIE 和 TRATAX的PSEMU DOS版(大众软件9月刊笔者有文章专门介绍过),用它就可以成功运行一些PS的游戏CD了!可是由于DUDDIE的工作原因PSEMU很少有更新,PSE的开发慢慢的停滞不前了!就在这时另一个酝酿已久的强大PS模拟器---PSYKE横空出世了!它的介入无疑使PS模拟的领域充满了竞争的气氛。时隔不久DUDDIE 和 TRATAX终于按耐不住了,他们使出浑身解数终于勉强的完成了神秘的PSEMU PRO第一个测试版的开发工作,并在98年9月问世!下面我详细的介绍一下这两款PS模拟器。

PSEMU:

作者: DUDDIE AND TRATAX

发展历程: 1997年 PSEMU 0.001-0.021 DOS版/1998年9月 PSEMU PRO V1.02-1.03B WIN95 版

官方主页: HTTP://WWW.PSEMU.COM/

镜像: HTTP://WWW.SZCZECIN.TOP.PL/~DUDDIE/

综述 众所周知最早的PS模拟器,关于它的DOS版我在9月的文章里已经介绍过了,请大家参阅。如果您仔细看那篇文章,会注意到在文章的后面有一段对PSE WIN95版的展望。现在PSEMU PRO已经发布了,我们就来详细的谈谈它吧。和展望中稍有出入:新版的PSEMU不叫PSEMU NT而正式命名为PSEMU PRO。说准的地方倒很多 PSE终于能出声了!(在读BIOS的时候你可以听到悦耳的音乐!)只支持 SCSI 介面的的CD-ROM!!!(写PSEMU DOS的时候我还以为用IDE CDROM最多是听不到音轨,现在证明PSEMU PRO脱离SCSI介面的的CD-ROM是无法工作的!!(起码现在公布的版本是这样的!截止1998年9月初)事实上除了一些大型服务器上有SCSI的CD-ROM还有哪里有那东西?;成功的实现了对VOODOO的支持!但是除去CDROM的问题不谈,PSEMU PRO还是很成功的,首先它的速度明显的提高了(大概比PSYKE快1倍),而且采用了"模块式"的结构方便了以后的升级。我本人认为如果PSEMU



解决不了CDROM的问题，其PS模拟器的霸主地位很快就会被后来者取代，因为能让广大玩家用自己的电脑玩PS游戏才是最重要的！笔者在以后的时间里将留意PSEMU PRO的动向，有新的情况将尽快报道。

PSEMU DOS

评价:

图象: 5分 音效: 0分 操作: 6分 速度: 3分 模拟程度: 4分 总分: 18分（由于PS模拟器制作难度绝非一般的模拟可以比，所以请不要用它和别的成熟模拟器比较）

Vision Thing PSEmu Pro

PSEMU PRO

（由于没办法测试，所以无法评价）

PSYKE

作者: RASKY AND MOONSHADO

发展历程: 1998年6月 0.1 ALPHA，1998年8月 0.1.5 ALPHA

主页: HTTP://PSYKE.BASE.ORG

综述 一个十分让人吃惊的PS模拟器，PSYKE虽然没有PSEMU出道早但它的能力似乎已经超过了PSEMU（仅DOS版，因为笔者没有SCSI光驱，无法做PSEMU PRO的测试），从下面的完成列表中，可以看出PSYKE对PS的几个部分的模拟程度都相当的高。

PSYKE 完成度列表

硬件部分	完成度
中央处理器	90%
内存	100%
中断	60%
MISC 硬件系统	65%
GTE	80%
MDEC	0%
CD-ROM	75%
图象处理器	95%
软件驱动	90%
3DFX 驱动	80%
SPU	0%
手柄	80%
记忆卡	0%
操作界面	85%

现在经过测试《侍魂-RPG》等一些游戏已经可以在PSYKE下顺利的跑出了，只是缺少声音。我想当PSYKE V3.0出现的时候大多数的PS游戏就可以玩了！让我们拭目以待吧！

评价:

图象: 8分 音效: 0分 操作: 8分 速度: 4分 模拟程度: 6分 总分: 26分

NEOGEO模拟器

由于NEOGEO的家用机和街机的内在差别不大，完全可以等同看待，所以我将在下面的"街机模拟器专集"中做详细的介绍。

第二部分：街机游戏模拟器专集

街机厅--"我们的乐园"！

哪个男孩子没去过街机厅呢？甚至少数女孩子也有去过。我想街机厅在我们这代年轻人的成长历程中占据了一个相当特殊的地位！写到这里我有一段挥之不去的记忆：大概是刚上初一的时候，那时学校附近有一家规模不小的街机厅（我指的是机器多），我们这些喜欢"猎奇"的男孩子自然被它所吸引成了那里的常客！那间房子不很大，却装了满满一屋子街机，年纪大一点的男孩用嘴里的香烟把四周弄的"云雾缭绕"，而且这屋里的人特别多，是真正的"摩肩接踵"！烟味，臭汗味…把这小屋里的空气弄的污秽不堪！屋里绝大多数的人把目光投向了那个抢眼的新游戏----《街霸2》！当时我们的个子都很矮，力气也小根本挤不到前排，更不要说是玩了，简直就是"隔山观虎斗"，所以我们便欠着脚，伸长脖子使劲向里望，展现在我们眼前的是一幅幅"精美绝伦"的画面！（不是我吹捧CAPCOM，当时的感觉就是如此，对于整天抱着FC没命玩的我们来讲，看到SF2的画面有这感觉也是必然）那一幅幅"动感十足"的画面加上那"富有冲击力"的音效（嚎呦~~~~~根）真的使我们一颗颗年轻的心沸腾了！也许时过境迁，但当时在一个13岁男孩的眼里街机就是如此的富有魅力！

还好随着自己年龄的增大，克制力的增强而平安度过了那个年代，不再无事便逛街机厅了，幸好自己也没有因此而染上各种恶习！但是现在的你如果拥有了街机模拟器那么所有的问题就全都解决了，你既可以享受制作精良的街机游戏所带来的快乐，又不必感受街机厅那种杂乱的场合，这岂非两全其美？而需要的只是一台普通PC加上模拟器软件而已！对我而言最重要的是终于可以轻松地将一些在那时由于"囊中羞涩"加之"学艺不精"造成"终生遗憾"的经典街机游戏打通了！！

CAPCOM CPS 街机模拟器----CALLUS！

CPS系列的街机大家一定特别熟悉吧！很多绝对经典的游戏都是运行在CPS系统下，如《街霸2》《三国2命运之战》《恐龙》《圆桌武士》《名将》等等。甚至在很长的一段时间里某一家街机房如果缺少了象《街霸2》这样的经典格斗游戏，那么它简直不能生存下去。现在如果你去一些"历史悠久"的街机厅或许还能玩到这些个游戏！

下面我们切回正题来看一看今天的主角，街机模拟器CALLUS吧！

CALLUS

作者：BLOODLUST SOFTWARE

发展历程：1998年CALLUS 0.1-CALLUS 0.42 DOS&WINDOWS（其中0.40W版支持连线对战的功能！！）

主页：HTTP://WWW.MAELSTROM.NET/CALLUS/

综述：BLOODLUST的成名之作，无可争议的模拟器之王（模拟的品质）！（起码在NEORAGE未完成声音部分开发的时候这样说应该没有争议）它写下了模拟器历史上最辉煌的一笔---成功的模拟了CAPCOM CPS1的图象和声音！！在PC上近乎100%的再现了53个经典CPS游戏的原貌！其中就包括了上文所提及的所有游戏！CALLUS支持多种PC&TV分辨率，并且从0.41版开始真正的支持了QSOUND这就意味着《三国2命运之战》出声了，而且音质不错！！速度方面CALLUS在P120上就能跑出100%的真实速度。不过老实讲CALLUS从0.21升级到0.3以后速度明显变慢了，这一点4个月前我用486/100玩CALLUS时深有体会，但你用P120以上的机器就不大感觉得到！所以在速度方面CALLUS还是成功的。关于0.40W版支持连线对战的功能很多人感觉是"形同虚设"，无论你是用MODEM还是用T3连接，速度都十分缓慢，几乎没有实际的意义。CALLUS要求的内存不是很多，32M就可以玩遍现在所有支持的游戏了，不过为了照顾内存在16M以下的玩家也能玩全游戏，我还是把如何用WINDOWS95虚拟内存的方法简单的说一下，我建议大家最好仔细看一遍然后就把它记住，因为以后要玩NEORAGE的游戏32M都不够。

方法如下：在WIN95中打开一个MS-DOS窗口，然后选择属性，选择内存，最后将MS-DOS保护模式DPMI的内存改大即可（CALLUS一般用32000就足够了），注意要关闭重新打开后才会生效！

关于ROM：因为CPS ROM都是商业游戏，所以你在作者的主页是绝对找不到的，你可以在一些专门的模拟器ROM网站找找看，很多国内的站点都有的



问题：还是BLOODLUST SOFTWARE的老毛病，CALLUS在7月1日推出了CALLUS 0.42 DOS版之后就没动静了？？真不知道CALLUS什么时候还会更新？

评价：
图象：10分　音效：10分　操作：10分　速度：10分　模拟程度：8分　总分：48分

M.A.M.E.
作者：NICOLA SALMORIA 以及MAME 开发小组
发展历程：1997初--1998年9月16日（MAME V0.01--V0.34 BETA 3）
官方主页：HTTP://MAME.RETROGAMES.COM/
DAVESCLASSICS MAME 主页：HTTP://WWW.DAVESCLASSICS.COM/MAMEPAGE.HTML

综述：MAME是[MULTIPLE ARCADE MACHINE EMULATOR--多游戏街机模拟器]的缩写{后面有注释}，最早是由NICOLA SALMORIA 在1997年初开发的大型街机模拟器，最开始MAME只是一个[单一游戏街机模拟器]{后面有注释}，后来因为NICOLA SALMORIA写了很多这样的模拟器，如果将他们分开来发布，传输和运行起来都很不方便，所以NICOLA SALMORIA就决定把他写的所有单一游戏模拟器合并在一起，这样便形成了今天的MAME。在MAME发展壮大的过程中有很多优秀的程序设计师纷纷加入了MAME的开发小组，至今已经有100多位程序设计师参与了MAME的开发工作！不仅如此MAME也是迄今为止支持游戏最多的街机模拟器！它支持从最古老街机游戏如《小蜜蜂》，到今天大红大紫的CAPCOM CPS1 和 NEOGEO的街机游戏如《快打》《侍魂》......总计六七百个游戏！！（这个数字还在不断的增加！）几乎所有你能想的到的街机游戏通通都有了，如果你是从80年代就开始玩街机的老玩家就更应该试一试这款模拟器了！在众多程序设计师的共同努力下MAME的技术实力相当的雄厚！MAME在图象方面处理的很好，极少出现乱码现象，并且随着版本升高其速度也在不断的提升！现在八成的MAME游戏很好的支持声音(其中一些是通过附加声音采样发音的[SOUND SAMPLE声音采样]{后面有注释})，只有很少的游戏没有声音。顺便说一下找街机ROM的最好去处就是DAVESCLASSICS,那里有非常非常多的街机游戏ROM，并且每天都有增加！DAVESCLASSICS 的网址：HTTP://WWW.DAVESCLASSICS.COM

评价：
图象：10分　音效：9分　操作：9分　速度：10分　模拟程度：9分　总分：47分

注释
[单一游戏街机模拟器/多游戏街机模拟器]
这是一种街机模拟器的分类方法，顾名思义"单一游戏街机模拟器"就是只针对一个街机游戏的模拟器，在MAME出现以前这类模拟器非常的多，但MAME出现以后很多此类的模拟器的作者都加入了MAME开发小组，当然也有少数的"单一游戏街机模拟器"至今还在更新，如：有一个《忍者龟》的单一游戏街机模拟器近期的更新使它更完善了。

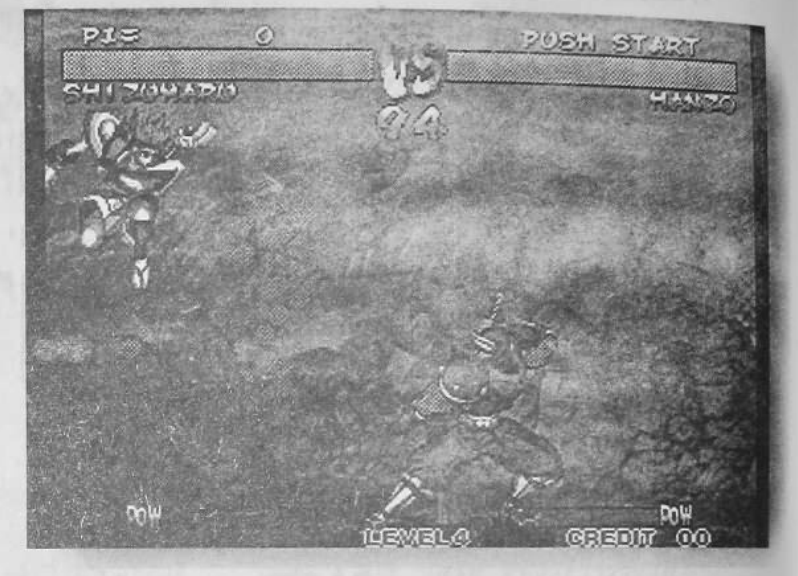
那么"多游戏街机模拟器"就好理解了吧，这类模拟器可以模拟许许多多的街机游戏，典型代表就是MAME，其实CALLUS和后面要讲的NEORAGE也属于多游戏街机模拟器

[SOUND SAMPLE 声音采样]
只有街机模拟器中会出现"声音采样"，因为在某些街机游戏中的"数字音效"无法直接模拟出来，模拟器的作者只好先将其录下来，待游戏时再将其播放出来，这样就解决了一些游戏无声的问题了。

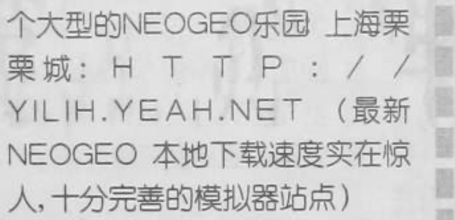
NEORAGE
作者：ANDERS NILSSON & JANNE KORPELA
发展历程：1998年NEORAGE V0.1-0.2D
官方主页：HTTP://HOME5.SWIPNET.SE/~W-50884
综述：现在什么模拟器最红火？一些模拟器玩家会不加思索的脱口而出："当然是NEORAGE了，那还用说？"是呀，谁不想玩最新最好的街机游戏呢？况且用NEORAGE你可以不用花银子就可以在自己电脑上玩到现在街机房里都非常抢手甚至刚出炉不久的火热游戏如：《侍魂4-天草降临！》《龙虎之拳2》《得点王2》



《KOF96》…（下一版的NEORAGE将支持"KOF97！！！"）！！怎么?各位不相信？我还真不是在吹牛！其实以前我也不太信，在刚开始接触模拟器的时候（就是早期的MAME），那时候模拟器只能玩一些过时的老游戏如《小蜜蜂》什么的，直到我发现了NEORAGE！才意识到一个模拟器的时代将要或者说已经到来了！其实NEORAGE的第一个版本就已经支持不少NEOGEO的游戏了！现在的NEORAGE 0.2D总共支持五六十个NEOGEO游戏了！NEORAGE的图象方面相当的强大，支持VESA2.0高彩色，如果显示卡不支持VESA2.0你可以用SDD驱动一下，或在命令行上加上-VGA的参数。如果你的模拟器版本比较高还可以加-S参数，这样就可以享受到和街机房里一样的游戏画面了！（只是速度稍慢）。也许是NEORAGE太受欢迎的缘故吧，很多NEORAGE的周边设备也出现了如：加强版的NEOGEO BIOS(用它可以实现对NEOGEO游戏的修改)和一些出招工具(把一些难出的必杀技用一个键代替)。现在NEORAGE还不支持声音。(这是最大的遗憾了)笔者将在以后的文章中重点介绍NEORAGE模拟器。最后透露给大家一个内部消息：据悉POPSOFT杂志社的很多小编也非常喜欢用NEORAGE玩模拟器对切…当然是在不被主编大人发现的情况下咯(开个玩笑)…^_^



我向大家推荐2个大型的NEOGEO乐园 上海栗栗城：HTTP://YILIH.YEAH.NET（最新NEOGEO本地下载速度实在惊人，十分完善的模拟器站点）



潜水艇GAME世界：HTTP://QST.YEAH.NET(全面的NEOGEO游戏网站，提供模拟器新闻，其它模拟器的游戏正在不断完善中)

在您享受模拟器给您带来乐趣的同时我必须提醒您，这些朋友也只是模拟器游戏的爱好者，并不拥有这些游戏的版权，请勿用于商业活动！

评价：

图象：10分　音效：0分　操作：9分　速度：9分　模拟程度：8分　总分：36分

（由于NEORAGE尚不支持声音，所以影响了得分）

其他的NEOGEO模拟器

NEO GEO EMULATOR

作者：JOHAN

发展历程：NEO GEO EMULATOR PREVIEW 1998年4月

主页：HTTP://WWW.C64.ORG/~7EDRAC/NEOGEO.HTML

综述：NEOGEO EMU，这个模拟器出现在NEORAGE之前，当时只能正确的运行一个游戏(NAM 1975)其后不知是什么原因一直没有更新，慢慢的它的地位就被后来居上的NEORAGE所取代了。在这里就不详细的介绍了。

RAINE

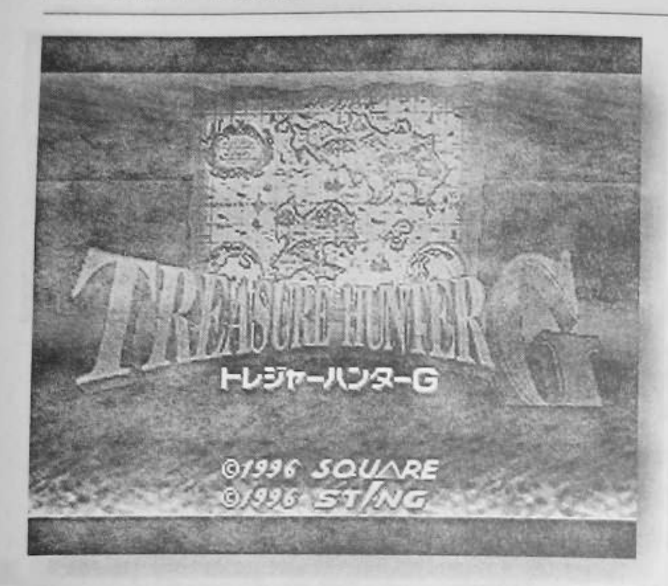
作者：RICHARD BUSH等人

发展历程 RAINE 0.09-0.14最近也有更新

主页：HTTP://RAINE.RETROGAMES.COM

综述 很棒的街机模拟器！它主要是模拟TAITO的680X0主板的性能（总共4块芯片：68000，68020，Z80和YM2203），并能正常运行很多从1987-1995年的TAITO的游戏节目，很多游戏的





声音部分也被模拟了(尽管效果不是特别理想,但总算是可以发声)！这个模拟器名字的由来也很有意思,因为作者特别喜欢玩街机上的(RAINBOW ISLANDS彩虹岛)所以就把这个模拟器叫做RAINBOW ISLANDS EMULATOR---取他们的字头就是RAINE,很有趣吧？现在的RAINE支持包括很多大作在内的30多个游戏(这个数字还在不断的增长！)。

SYSTEM16

作者 LI JIH HWA(台湾同胞) AND THIERRY LESCOT

发展历程：SYSTEM16 0.78，0.8B 1998年5月-10月

主页：HTTP://USERS.SKYNET.BE/SYSTEM16

综述：SEGA的SYSTEM16在1987，1988年风靡一时！一些个早期的经典大作如《ALTERED BEAST》、《E-SWAT》就是在这块主板上运行的。这款SYSTEM16模拟器就是针对它设计的。整个模拟器制作的相当规范,并且带有一个很好看的GUI。虽然SYSTEM16支持的游戏不是很多,但能够运行的游戏表现都很好,速度也很快。顺便说一下这款模拟器不仅支持SYSTEM16的游戏，还支持少数SYSTEM18的游戏和M68000游戏！总之SYSTEM16是一款制作精良的街机模拟器!

评价:

图象: 7分 音效: 6分 操作: 7分 速度: 7分 模拟程度: 7分 总分: 35分

RAGE:

作者：ANDERS NILSSON & JANNE KORPELA

发展历程：1997年RAGE V0.9

官方主页：HTTP://HOME5.SWIPNET.SE/~W-50884

综述：R.A.G.E.是ANDERS NILSSON & JANNE KORPELA的早期作品，可以说它即是NEORAGE的前身。RAGE的目标是100%的模拟采用M68000CPU的所有街机！要知道M68000芯片在那时候被广泛运用于很多类型的街机，包括CAPCOM CPS1、NG街机！！但在RAGE的开发过程中作者好象更钟情于IREM游戏节目,首先支持了一些IREM的大作如《GUNFORCE》、《海底大战》等等。但是后来NEORAGE诞生了,两位作者也自然而然的把精力全部投人了万众注目的NEORAGE的开发,所以导致RAGE已经很久没更新了,现在比较流行的版本是支持21个游戏的RAGE 0.9。

评价:

图象: 8分 音效: 5分 操作: 7分 速度: 8分 模拟程度: 6分 总分: 34分

RETROCADE

作者：RICHARD BANNISTER 等人

发展历程：RETROCADE 1.0 (1998年9月)

主页：HTTP://WWW.RETROCADE.COM

综述 一个刚出炉的街机模拟器！它的第一个版本就是1.0,并且支持100个70年代末到80年代初的古老街机游戏,但其中的多数游戏MAME早已经支持了。值得一提的是RETROCADE的速度很快，在486/66上就能跑出令人满意的速度！低配置的模拟器玩家可以尝试一下这款街机模拟器。和MAME情况很相似,现在的RETROCADE也是由很多程序设计师共同开发的，谁能保证在以后的日子里RETROCADE不会超过MAME呢？让我们拭目以待吧。

评价:

图象: 6分 音效: 5分 操作: 7分 速度: 9分 模拟程度: 6分 总分: 33分

CAGE

作者：BITBANK SOFTWARE

发展历程：CAGE 1.06（1998年5月）

主页：HTTP://WWW.GEOCITIES.COM/SILICONVALLEY/CAMPUS/3356/

综述：在MAME浪潮中，慢慢成长的街机模拟器，支持20多个早期的游戏如：《大食客》、《DIGDUG2》等一些名作。

评价：

图象：6分　音效：5分　操作：6分　速度：7分　模拟程度：5分　总分：29分

SYSTEM8

作者：ROBERTO VENTURA 等人

发展历程：SYSTEM 8 V 0.61B（1998年）

主页：？？？

下载：HTTP://WWW.DAVESCLASSICS.COM/ARCADE/EMULATORS/MULTI/SYSTEM8.ZIP

综述：一个不太成熟的街机模拟器，可以玩2个SEGA SYSTEM主板的游戏《WONDERBOY DELUXE》和《PITFALL Ⅱ》。

评价：

图象：3分　音效：0分　操作：6分　速度：7分　模拟程度：2分　总分：18分

街机部分完



结束语

写到这里我终于可以稍稍停一下笔了，仔细的审视一下我用了整整3个月的时间创作的这篇文章。虽然她可能还不十分的完美，也许也不适合您的口味，但我可以自豪的讲“我爱她”！她在我的眼中仿佛有了生命，因为她上面的每一个字都是我用“心”来写的。为了写好她我放弃了很多休息时间，以至现在都留着很深的黑眼圈；为了写好她我放弃了很多很好的PC游戏，几乎把空闲时间全部花在研究各种模拟器上了；同样是为了写好她我花费了可观的网费电话费，下载了数量惊人的模拟器软件和ROM（总计超过260M！）但是面对这一切我无怨无悔！因为在付出的同时我也得到了最好的回报，正是通过模拟器我结识了一些志同道合的模拟器发烧友，并与他们结下了深厚的友谊。他们中的很多人都是模拟器站点的负责人，为了广大的模拟器爱好者能尽快的了解到最新模拟器动态和最新的游戏，他们不辞辛劳的在站点上每天发布最新的模拟器消息，并把最新的游戏从国外缓慢的服务器上搬到速度快的国内服务器上！可能他们中的很多人也象你我一样是花自己的钱在家上网的，但他们所做的一切都是不图任何回报的！只要玩家开心他们就满足了，这是一种多么崇高的奉献精神。可以说正是他们托起了中国模拟器的一片天！和他们相比我所做的一切真显得微不足道。但令人遗憾的是虽然中国的模拟器爱好者为数不少，但真正投身与模拟器设计和制造的人却寥寥无几，我真心的希望有朝一日能看到真正我们自己的模拟器问世。这篇文章虽然结束了，但全世界模拟器爱好者的脚步却不会停歇，我也将继续关注模拟器的一切动向，把更丰富的内容早日奉献给您。

作者的EMAIL地址是DREAMER@CJ.NET.CN，如果想了解各种模拟器的最新情况请到作者的DAVESCHIA模拟器新闻站点参观。

DAVESCHINA的URL是：http://www.zg169.net/~demu（小写），也可以用域名：HTTP://I.AM/EMU 或 HTTP://DAVES.YEAH.NET 访问。

鸣谢：我的朋友 LROSA、SHILLING ZHANG、YILIH、NORMAN、DEMON、SUZB、XU YUN、SCS LEO（香港）和所有曾经帮助过我的朋友：）

特别感谢 WWW.ZG169.NET 为广大模拟器爱好者提供大量的主页空间。



《银河飞将》将官教程

在这个称之为地球的小小星球上有一批充满幻想和冲动的人。他们用电脑游戏构建了一个令千千万万的玩家深陷其中不能自拔的世界，“银河飞将”(Wing Commander)的世界就是其中之一。在此，我们向这些害得我们晚上睡不好觉的《银河飞将》制作组成员致以我们崇高的敬意。

我之所以套用老套的开场白而没有使用习惯的嬉笑言语，是因为《银河飞将》系列是一部超出经典游戏范筹的游戏。它已经成为像《星球大战》(Star Wars)那样“真实”的幻想空间，是一些精神生活的场所。为了表示对它的尊敬(更为了不要在街上被“银河飞将”迷们围殴)，在本文中我会尽量使用较为“正经”的语言。另外还要感谢电子艺界中国公司提供了很多《银河飞将》的原始资料。

想信大家不少也是“银河飞将”迷，但客观地讲，即使你将《银河飞将》系列全射穿了，也只能算是个“校级”的飞行员，要想晋升为真正的“银河飞将”，很多“基础知识”还是要补的。这篇文章的两个表面目的就是：

1.帮助各位“银河飞将”迷们晋级。

2.将“新丁”们带人这个世界。

学费嘛，《大众软件》已经替你们支了。作为回报，大家多买点杂志就好了。至于我的真实目的，嘿嘿……(众:装什么！扁他！ME:我招，我招)介于台下已经开始向我扔番茄了，下面开始步入正题。

制作背景

谈起《银河飞将》的最初制作，我们只能从克里斯·罗伯特(Chris Roberts)说起，因为只有他有资格称得上是《银河飞将》系列的创始人和《银河飞将》世界的谛造者。

OK，让我们来查一下户口:克里斯·罗伯特，生于英国曼彻斯特，13 岁开始沉迷于电脑编程(小小年纪，唉……)并开始通过《BBC微电脑用户》杂志为BBC电脑编写BASIC游戏。1985年，他移居美国德克萨斯州的奥斯汀（Origin System总部所在地)不久通过一部名为《终极王国》的游戏与Origin System公司“勾搭”在一起了。然后他与同事们便开始了《银河飞将》系列的第一个作品《银河飞将》的制作，他的工作一直延续到《银河飞将Ⅳ——自由代价》。在四代推出后，他也为自己的创作想法能够自由的发挥而付出了代价——由于他的“互动电影”想法在公司受到限制，他离开了Origin System开创了自己的公司（Digital

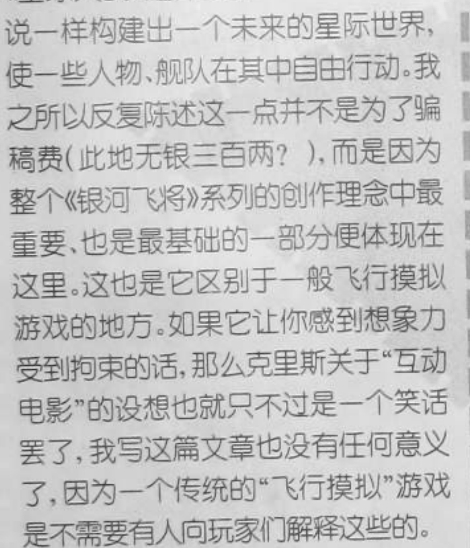


北京 冥狼



Anril)，开始拍摄以《银河飞将》为背景的电影。

关于《银河飞将》系列创作理念，来由是这样的：克里斯关于《银河飞将》系列的早期创意最初来源于《星球大战》、《银河战星》等诸如此类的大型科幻小说。他很喜欢这种构建出来的能让人的想像在其中自由翱翔的科幻世界。用他自己的话说，他很喜欢描写星际大战的作品，但比起庞大的战舰，他更喜欢灵巧的战斗机。他一直希望这类作品中能出现像F16战斗机那样的角色——但场景却是在太空中，更希望其中能有真正的舰队。当然，他也认为这个游戏要像《星球大战》这样的小说一样构建出一个未来的星际世界，使一些人物、舰队在其中自由行动。我之所以反复陈述这一点并不是为了骗稿费（此地无银三百两？），而是因为整个《银河飞将》系列的创作理念中最重要、也是最基础的一部分便体现在这里。这也是它区别于一般飞行模拟游戏的地方。如果它让你感到想象力受到拘束的话，那么克里斯关于"互动电影"的设想也就只不过是一个笑话罢了，我写这篇文章也没有任何意义了，因为一个传统的"飞行摸拟"游戏是不需要有人向玩家们解释这些的。



通常这种虚拟世界的构建顺序是这样的：小说→电影→游戏（如果它够好的话）。而克里斯为《银河飞将》系列选择的最初载体不是这三种方式的任何一种，而是利用电脑游戏将三者有机地结合在一起，他称之为"互动电影"。这种方式比传统的方式要难得多也要简单得多，因为传统的方式更容易被"X迷"接受。首先，他们先读到小说，对于X的世界有一定的了解和他们自己的想象，然后通过电影对X



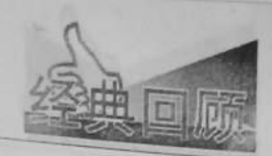
的世界有了感性的认识，并将其同自己的想像结合起来完成对其的了解。最后以游戏方式亲身去体会自己所迷恋的世界。但这样实在是一个很漫长的过程，（你想想卢卡斯为《星球大战》完成这些用了多少年？）而"互动电影"上手则可直接将玩家带人《银河飞将》的世界。传统的作法在进行到游戏这一步时可以省去游戏的剧情描述，而《银河飞将》系列则不能这样。为了让玩家们能很好的了解《银河飞将》的世界，《银河飞将》系列的每一代都在剧情的表达和影像处理上用尽了脑汁。真正做到游戏与剧情不脱节，让玩家为剧情而战（听起来有点别扭）正是克里斯的"互动电影"的真正魅力所在。游戏中剧情波澜不断，人物的心理描写极为详尽，也是为了让玩家能融人《银河飞将》的世界中去，将角色的喜怒哀乐变为自己的喜怒哀乐。不客气地说，如果你只将《银河飞将》系列作为"飞行摸拟"游戏来玩的话，你在《银河飞将》的世界中也只不过是一个连僚机都不配当的二等兵罢了。在美国，已经有以《银河飞将》系列中的人物和历史背景为素材的小说了，这说明克里斯的创作是成功的。但话说回来，他也为此在脑中用了5年时间来一一完善这些设想。最后，借助电脑，他成功了（伟大的电脑啊，我们崇拜你）。1997年底，电子艺界已经把《银河飞将》系列的电影拍摄权交给了克里斯和他的公司。用自己的手来完成对《银河飞将》世界的最后了结，不知克里斯自己会怎么想。

游戏中的反面人物基拉西人的原形来源于日本人和猫（众：！？），克里斯并没有用当时流行且恶心的昆虫形象。他说他需要类似于第二次世界大战中日本人那样充满武士道精神的那种斗士（真不知克里斯是在夸小日本还是在骂他们）。他想把这个构想与地球上的某种哺乳动物，如狗或大猫联系起来，最后他选定了大猫。

从整体实力上来看，最初设定的基拉西帝国要比泰兰联邦强大一些。按最老套的观点，"我们总是同情弱者的"，再加上我们这些人怎么能被那些小日本+大猫欺负，我们一定团结人民，加强X的领导……

历史背景

公元2629年，星际间的旅行已经像现在的航空网络一样发达和普及了。但宇宙是浩瀚无边的，泰兰联邦的探测与殖民船队在宇宙航行着，以一种新的方式进行着千年前哥伦布的工作。船队进入维加星区，这个星区就好像一块蛮荒大陆一样，人类对其一无所知。星历2629.105（公元2629.3.15）测控船拉森号与异星飞船遭遇。拉森号



船长依照“异星智能生物交流委员会”制订的接触步骤，向异星飞船发出了标准广波段非语言性问候讯息，并在交流过程中保持无敌意的静止状态。而20分钟后，异星飞船突然打开了全部炮门，瞬间摧毁了拉森号，这就是人类与基拉西族的第一次接触。接下来的5年内，基拉西帝国对泰兰联邦进行了无数次的恶意攻击。泰兰联邦忍无可忍，于星历2634.018向基拉西帝国宣战。星历2634.228，由于破译了帝国的密码，了解到帝国将要攻击联邦米克行星的殖民点及星球轨道上的太空站。联邦试图对帝国舰队进行伏击，但由于密码破译不完全，造成了联邦的兵力比帝国少了一半！血战之后，泰兰舰队全灭。但帝国摄于联邦的猛烈抵抗，并没有进行报复性的攻击，而是整编后退回了自己所在的星域。



星历2639.033，基拉西帝国再次挑起事端。帝国占领了人类行星因纽，并将25万人质处于轨道炮的火力之下，借此诱使联邦舰队来自投罗网。不过这次战争只不过证明了一点：人类的智慧到底不是基拉西所能比拟的。在因纽战役的第一阶段中，联邦除了在星球轨道边的一处空间布下了大量的空雷外几乎没有什么实质性的行动。但真正的秘密在于空雷处实际上是一处时空跃进点。当基拉西的战士机杀气腾腾穿越空雷阵扑向联邦舰队时，空雷被引爆了，战斗机的碎片在空间里飞舞，泰兰的第二批舰队在跃进点出现并以迅雷不及掩耳之势“做掉”了全部轨道炮舰。接下来联邦和帝国进行了“传统”的舰队战，因纽战役以基拉西撤离为收场。在这场战役中，联邦扭转了战略上极为不利的地位，沉重打击了基拉西帝国的嚣张气焰。

星历2644，联邦对一处基拉西要塞的进攻，由于预料外的基拉西战斗机的加入而受挫，不得不撤回联邦控制的星域。由于轻武装运输舰队无法摆脱帝国舰队的追击，虎爪号巡洋舰（TCS Tiger's Claw）脱离了原来的航道为这支孤单的舰队护航。在这次被称为“卡斯物的狂欢”断后任务中，虎爪号顽强的抵抗住了基拉西族的疯狂进攻，使运输舰队得以安全返航。虽然它后来为此接受了6个月的大修，但它还是在运输舰队安全抵达后艰难地拖着它那残破不堪的身躯回到了泰兰联邦的星域。

就这样，泰兰联邦和基拉西帝国的战争像是个没有终点的赛跑游戏，但谁都知道这场战争是没有讲和余地的，失败意味着毁灭。依照惯例，我们的大英雄该出场了。Blair，绝对的菜鸟新丁，将先为我们上演一部飞鸟变飞将的英雄传奇。当然了，故事的内容绝非如此简单……



系列回顾

银河飞将

1990年，Origin System推出了这部PC游戏史上的丰碑之作。这部由3片1.2MB 软盘作为载体的游戏对机器配置有着绝对“疯狂”的要求，在当年居然需要386CPU、VGA的256色显卡，要想获得附加图像效果还要有1MB以上的XMS/EMS内存。在当时买这点杂碎的钱够你现在攒台PentiumⅡ了。换句话说，我现在出了个游戏，然后对你说需要PentiumⅡ 300以上的CPU、必须VoodooⅡ、内存不能小于64MB，你会怎么想？不过《银河飞将》的奇迹在于它太棒了，虽然在当时玩家对它的高配置要求骂声不绝，很多还是节衣缩食换显卡、加内存。没钱的如我的兄弟们都厚着脸皮到人家去蹭……

当时Origsh System的口号就是“向PC的极限挑战”，而克里斯的那一套“可恶”理论就是“人们只会关心‘最棒’的游戏是什么，为达到这个目的即使你使用超人一等的硬件平台甚至是顶级的设备来运行它，也不会有人对你有什么抱怨的。”这一理论“摧残”了几代的《银河飞将》迷。但是如果《银河飞将》只是个对机器配置提出无理要求的飞行摸拟游戏，我们也就不必





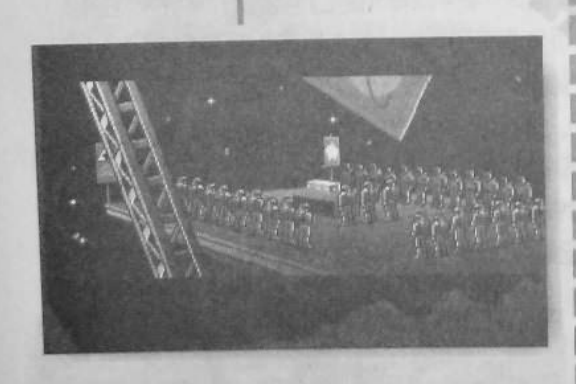


为之“头疼”了。3D贴图、光影效果在当时来说绝对是“前卫”的设计,大量的小动画和附加图像效果让我们这群“挖金子”的呆鸟们了解了什么叫游戏,这些还都是些表面现象,真正叫绝的是游戏采用了多线式剧情设计(这种设计思想在近两年才开始流行)。虽然这样意味着更大的工作量,但同时也极大增强了游戏的耐玩度。大量的玩家被这种因人而异的游戏方式所吸引,他们一遍遍打着《银河飞将》,而不会因此而产生厌烦感。但游戏的主





线只有一个:你将作为一只菜鸟在虎爪号上服役,并在与基拉西战斗机的战斗中成长。



随着《银河飞将》的成功,Origin System先后发行了两个《银河飞将》的资料片:《秘密任务》和《秘密任务Ⅱ——圣战》。前者讲述的是在联邦占领了Vega星区后,虎爪号又接到命令赶到Deneb星区执行战斗任务。你要在与基拉西战斗机的缠斗中生存下来,并摧毁基拉西的秘密星球毁灭武器。在《秘密任务Ⅱ——圣战》中你将驾驶基拉西战斗机进行战斗,最后破坏掉基拉西的圣战,并拯救Firekkan这一和平的原始种族。

这些不过是克里斯“互动电影”之梦的第一步,好戏还在后头呢。

银河飞将Ⅱ——基拉西的复仇

《银河飞将Ⅱ——基拉西的复仇》中的故事是在受到联邦有力的反击后,基拉西研制了可怕的新式武器——隐形战斗机,并借助其强大的战斗力干掉了虎爪号。而很“衰”的Blair在没有通知虎爪号的情况下,在虎爪号正在遭受攻击时到舰外去追隐形战斗机,加之他战斗机上的导航记录丢失。在虎爪号被摧毁后Blair被认为是临阵脱逃的胆小鬼,并以叛国罪被送上军事法庭。由于缺少证人,叛国罪改判为渎职罪,但这引起了Tolwyn上将在内的军部官员的不满。不过好在Blair并没有被开除军籍,而只是被送到边远的





星站去干无聊的工作。在一次偶然的遭遇战中,他降落在战舰Cohcordia上。但事情一向都不会很顺利,当Blair作为战斗机飞行员重新“上岗”的时候,Tolwyn上将的偏见、战友的蔑视都是比基拉西战斗机还要头疼的问题,几乎所有的人都仍旧把他当作“基拉西的胆小鬼”,只有舰上的战术飞行指挥官Angel上校给了他许多理解和帮助。最终他的不白之冤也将会随着隐形战斗机之迷的解开而昭雪。

这部游戏以8片1.2MB软盘为载体,在机器的配置上并没有继续加高价码。相对地,游戏的图像也没有大的改进,基本维持在一代的水平上。多出的塞得满满的5片软盘中是大量剧情和动画。克里斯将其刻画人物性格和演义剧情的能力在游戏中发挥到了极限。《银河飞将Ⅱ》花了大量的工作用于剧情的设定、人物的对话和细致入微的心理描写,使玩家比起一代来能更深入地投身到游戏当中去。整体来看,延续自一代的技术在当时仍是无可比拟的(才相隔一年),而在剧情创作方面已远远超出了游戏的水平达到了电影的境界。所以二代对于克里斯来说是向着“互动电影”理想迈进的一大



步。

随着二代的火爆，Origir System又按步就班推出了二代的资料片《特别行动》和《特别行动Ⅱ》。在游戏中重新获得联邦信任和重用的Blair将被派到高度机密的秘密战斗机试飞小队，驾驶晨星式战斗机完成一系列的战斗任务。

银河飞将——军官学校

接下来是《银河飞将》系列的过渡时期，《银河飞将》制作小组在等待技术的成熟(用来制作三代)过程中借助推出各种与主线有一定联系的外传来完善《银河飞将》的体系和自己的技术。在三代推出之前接连制作了《银河飞将——军官学校》、《银河私掠者》、《银河飞将——星际舰队》三个外传。

首先是1993年的《银河飞将——军官学校》，这是带你走进泰兰联邦海军军官学校“学习”的游戏。与咱们的“将官教程”不同，在这里学的不是《银河飞将》系列的发展史，而是要进行攻击、侦察等战斗任务的训练。它还拥有一个任务生成器，除了它本身自带的任务以外，你还可以自己设计任务。而且他还有比一、二代更多的战斗机和武器，图像引擎也有一定的改进。怎么样，是不是很酷？想想吧，“编辑器”这东西可也是这两年才兴起的。这个游戏可以说是当时《银河飞将》迷们训练自己的战斗能力的绝佳场所。唉，《银河飞将》的各种“前卫”设想总是能给我带来各种惊喜与惊吓。这不，又来了……

银河私掠者

同样是1993年，《银河私掠者》及其资料片《正义之火》上市。该游戏极为“前卫”地使用了完全开放的游戏方式，可以说是一个《银河飞将》版的《大航海时代Ⅱ》。作为一个生活在“战乱”年代的你，在游戏初期可以在各个星球之间进行买卖贸易，完成运输、侦察等任务挣取少量的报酬，用以维持飞船的维修和补给，并一点点攒钱直到你有钱升级你的飞船。在各个星域都会有海盗出没，当然如果你飞出了联邦的防区，那些可爱的基拉西猫咪们也会来“关照”你一下，而且他们可不像海盗们那么“温柔”。所以在初期你根本就没有能力去照顾主线剧情，只能忍气吞声攒钱。但一旦到了你“升级”以后，你可以做的“事情”就扩大了不少，你可以为商人公会飞些利润丰厚的长距离贸易，也可以当一名佣兵为商队护航。如果你不甘“寂寞”去作一名赏金猎人的话，干掉宇宙海盗后联邦的赏金保证让你乐开怀。但要说在“私掠者”的世界中利润最高(可以称得上是暴利)、风险最大的“贸易”就是去走私奴隶和违禁品与洗劫商船的海盗生意了。虽然这些会遭到联邦军的通缉，而不得不经常与赏金猎人、联邦战舰纠缠，但邪恶如我的人们仍把这两项“运动”视为最爱。

游戏的主线剧情是由一块异形工艺品引起的。星历2669年，你在双子座防区特洛伊星系阿基里斯矿区的一家酒吧里听到了一些关于新底特律很桑得弗手中异形工艺品的事情，当你与这块工艺品扯上关系时，你的麻烦就没断过，而这一切与斯台勒克人和基拉西猫咪都有着不同一般的关联……



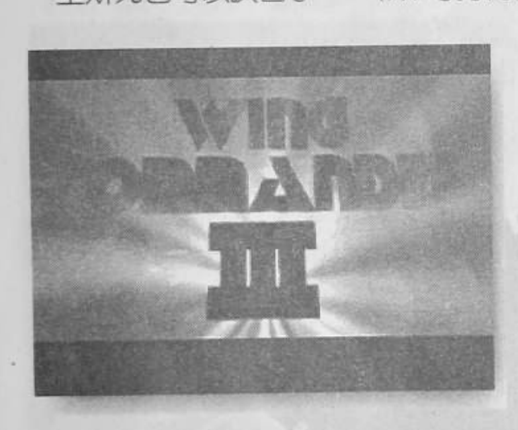
游戏的引擎有显著的提高，但这还不是主要的，对玩家们来说最大的卖点在于游戏拥有极大的自由度，你可以完全不去理会主线剧情而一心一意升级你的飞船、丰富你的腰包、增加你的战利品，提高联邦对你的悬赏金额，做一个真正的“私掠者”。我最疯狂的时候单独驾机主动袭击联邦战舰，怎么样，够丧心病狂吧(呜，呜——狼叫)？从这一点上讲，这个游戏要比做什么船长刺激多了。不过另一方面，由于主线是“混”在一些贸易中慢慢显现出来的，所以不会给人一种剧情与游戏脱节的现象，这也是Origin System的一贯作风。总之，此游戏虽与基拉西战争的主线没多少联系(在人物上)，但可玩性和耐玩性都极高。

银河飞将——星际舰队

1994年，《银河飞将——星际舰队》推出。此游戏可以说是将战略与模拟飞行相结合的典范。游戏中你要进行的就是进行联邦开发星域的工作：进入未知星域寻找合适的行星，建立基地，开发舰船，生产战斗机，然后是下一个星球。你和对手先失母舰的一方为败者。但由于剧情上没有什么描写，所以只有《银河飞将》迷们才能领会到其中真正的乐趣，因为他们了解《银河飞将》的世界。

银河飞将Ⅲ——虎之心

1994年圣诞节，Origin System推出了《银河飞将Ⅲ——虎之心》。如果在克里斯来说，"互动电影"在一代是梦想，在二代是理想，那么《虎之心》已是确确实实的"互动电影"了，可以说是他在这块处女地上刻下了他的名字。当时我就想：克里斯死也可以瞑目了……(众:乌鸦嘴)



游戏的故事从Angle上校被俘、她的母舰被击落开始。十分消沉的Biair被Touga上将指派到胜利号母舰上去担任战术飞行指挥官。在与基拉西帝国进行了几次较量后，只身驾机干掉了基拉西王子，然后借助隐行装置闯入基拉西主星，用T炸弹引爆了基拉西主星，结束了这场联邦与基拉西的战争。这一代是"基拉西三部曲"的完结篇。

游戏在技术上与二代相比，可以说不是一个时代的产物。首先，游戏的画面提升到SVGA水平（640 × 480的256色），再配上3D贴图和即时光影技术，可以让你为之疯狂，在游戏中我将一串串火炮扫在自己的母舰上时的光影效果



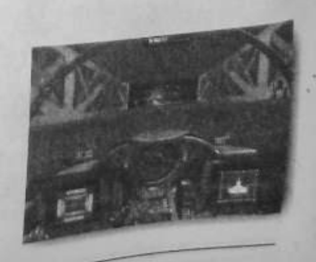


真令人陶醉（众：这个疯子！）。但比起战斗画面，改动可以评价为翻天覆地的就是剧情部分了。想想：全程语音+电影胶片+大牌名星+真人拍摄+多线剧情，克里斯·罗伯特才是真正的疯子。首先，游戏采用了全程语音和真人拍摄，这样的最大好处在于可将玩家脑海中的《银河飞将》世界实体化，你可以亲眼看到Blair在你面前行动、言语，而且我这种"E文痴"光从人物说话的语调上就能感受到他(她)的情绪。更绝的是游戏采用了多线剧情方式，你可以选择与人谈话，包括回答提问的言语。不要以为这只是个好看的彩蛋，在舰上船员与船员、船员与你都会有矛盾，如何处理好"人民内部矛盾"就要看你的手腕了。比如游戏的后期，在酒吧里有两位美眉对你有意思，你可以向其中一个表示好感但另一个会很生气，如果不想惹到她们也可以选择沉默。(怎么样，是不是可以改名为《银大战》)有趣吧？游戏的剧情也变得极为复杂多变，各种突发事件不断，Angle上校的死、船员的叛变、Toluga



的无理取闹……再加上细致的心理描写和大牌名星的全力演出，难怪克里斯要把"The Interactive Mmvie"(互动电影)印在包装盒上。

在这部游戏中基拉西战争结束了，你也许要问："《银河飞将》的故事结束了吗？"回答当然是："不！""当人有共同的敌人或目标时他们会团结起来发挥无穷的力量，当这个敌人或共同目



标消失后，人类的自我便会开始膨胀并与他人的自我想冲突，而为一些无意义的理由引发矛盾甚至是新的战争。换句话说，和平不过是孕育战争的温床罢了，至少对人类来说是这样的。”我想克里斯也想到了这一现实世界的问题，于是为了《银河飞将》世界的完整和“真实”，



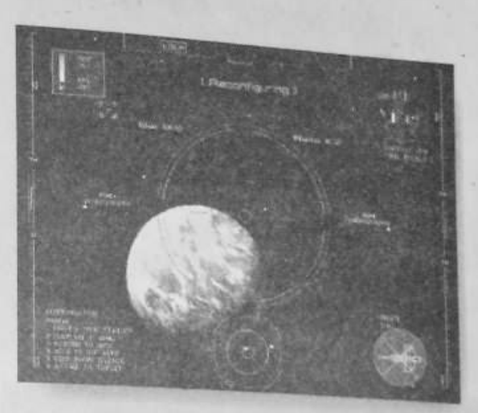
他在1995年圣诞节为我们带来了这部代价高昂的《银河飞将Ⅳ》。

银河飞将Ⅳ——自由的代价

Blair摧毁了基拉西主星后，以基拉西投降为收尾的大战结束了。然而Blair显然没心情作什么“英雄”。他买了一个农场，并开始试图安定下来过隐居生活。但联邦驳回了他的退役申请并由陶德·马歇尔（狂人）传达了联邦的命令。于是Blair又不得不来到胜利号母舰上服役。冲突最早来源于边缘世界对联邦的恶意攻击，而在战斗中Eisen舰长出人意料地叛逃，隐藏着的阴谋也开始渐渐露出头脚来……而Blair也会不得已走上“叛逃”之路（够刺激吧？），与边缘世界的野心家们展开生死搏斗……



游戏有几处重大改进，以至于要想跑顺这个游戏要配有“一辆大奔”（那时还没有MMX，Pentium 133的价格尚处在“天文”水平）。首先是游戏的音响系统，游戏采用了“杜比环绕立体声”技术。你要是配有一块SB16声卡，再配上副耳机，在游戏中闭着眼也能打敌机。说得是有些夸张，不过这技术确能让你“听”到敌机的方位。游戏的图像也按老规矩有了相当的进步，三代中颇受微词的地表贴图在四代中有了质的飞跃，而视像显示子单元的可视通讯更让玩家感受到这是在太空战机里。游戏的过场影片采用了64K色抽线方式，且可在播放中暂停，慢慢翻译对话。对我们这些“E文痴”来说也用不着玩游戏时还拉上英文好的同学做翻译了。游戏的难度也有很大的提升，例如你不要妄想用远程发射导弹能把对方打下来，十有八九会被诱导开。任务也比以前复杂多了，比如照相侦察、窃取情报等等。在剧情方面，克里斯则在其中掺入了大量“社会问题”，包括失业、战争、联邦的运作等等，是一个相当有内涵的作品。并且四代继承了三代的多线剧情方式，不过这次在选择对话内容时要格外小心，因为四代不像三代那样利用重复对话来选择你想要的结果，不少《银河飞将》迷表示了不满，但我认为这样才合理，说出的话是收不回来的，何况你是个联邦军人。



银河私掠者Ⅱ——黑暗之渊

在《银河飞将Ⅳ》之后，Origin System又推出了《银河私掠者》系列的续集《银河私掠者Ⅱ——黑暗之渊》（Privateer 2:The Darking）。

游戏讲述了故事主角Lev Arris在一次飞行中被不明敌人攻击后坠落于Crius行星上，由于严重的伤势使得当时的医学无法救治，所以被放入一种特别的冷冻装置而进入冬眠状态。10年后Arris从沉睡中醒来，却发现脑中的记忆空空如也，已记不起他的飞船、他的朋友，甚至他的一生！当Arris在医院休养时，秘密警察CI5与黑道集团Kindred两路人马同时赶至，来找Arris麻烦。在交织的火网中，Arris被打昏，并被送上一艘自动导航飞艇。虽然逃过一劫，但医院中医生护士们却惨遭屠戮。孤身逃亡的Arris只能挺而走险以维持生计，但除了寥寥银两与护身的枪支外，Arris一无所有。这时玩家扮演的



Arris必须先以低价为飞船配上一门激光炮，然后设法招揽太空乘客进行目的不明的护送任务，继而努力找出自己的身世之谜。

这款作品继承一代的开放式构架，自由度很高。游戏可分为主线剧情和支线任务两部分。在主线剧情中，Arris在一片未知中与Kindred及Ci5周旋，并试图挖掘事情的真相和找寻失去的记忆。在支线任务中，玩家可以随自己喜好从事各种行业，从护航、拦截、猎杀、货物回收、运送药品等等一应俱全。

银河飞将Ⅴ——世纪的预言

四代推出后，克里斯·罗伯特离开了Origin System公司，之后《银河飞将》系列进入了相当长时间的静默。但《银河飞将》的世界是不会离我们而去的，Origin肯定是不会放下这棵摇钱树的。在1998年8月，《银河飞将Ⅴ——世纪的预言》终于上市，相信大家可以为这长久的等待有所收获了。

游戏采用了全新的图像引擎，可选特殊效果有驾驶舱效果（使驾驶舱显得更加真实）、导弹尾迹效果、点光源（对应不同的光源，物体发出相应的反射光）、闪光效果、超级解析度、视频显示装置镜头。如果你有一块3D加速卡，还可以选择空间质地效果（使空间更加真实）、镜头闪光、雾外效果、色光效果（多重色彩光线照射）、半透明效果，绝对超越《星球大战》系列的飞行效果。在设定上，《世纪的预言》也拥有全新的战斗母舰和战斗机。在这一集中，母航是联邦最新锐的中间站级旗舰"中途岛号"。此舰全长1830米，排水量20万吨，可容纳250架以上的战斗机，满编的人员编制可达6000人，还有战时最高安全级别的永久安全防护层（不信你在战斗中射她一发重型鱼雷试试），包括防御战斗机的激光防护塔、导弹发射站和进行母舰级对抗时所用的等离子炮塔，战斗机可在六条发射通道进行弹射。同中途岛号比起来，虎爪号也好，无畏号也好，全是小孩子过家家的玩具。比起这些来，真正实质上的内容在于舰上配备了七种全新战斗机，包括有重型等离子武器的TB-80A破坏神级轰炸机和有最高机动能力与无法诱导的群导弹F-110A黄峰。在这些前提下，再加上你高超的飞行技术，绝对可以表演出华丽、爽快、动感的战斗。剧情部分的动画也有相当的提高，如果你的机器够劲，在播放时可以改为非抽线方式，感觉比四代要好得多，不过技术所限仍然没有使用全屏模式。



在剧情上游戏则延续四代的历史，并没有因为革新就使用如"基拉西战争二百年后"之类的设定。故事的开始是一份最高机密的《关于无法确知的军事威胁的报告》报告，讲述了2025时刻2681.018在基拉西主星的小行星带中，哥白尼级研究船TCS Deverennx、两块聚居地、四个情报前哨和一个研究所被摧毁；七架收集情报的战机只有一架返回，带回了一块异星飞船碎片。经过大量对情报的分析暂时确定是古代基拉西圣者预言的"战神"，它将毁灭基拉西族和人类。但这份报告除了Blair和几个人知道外，其他人还全蒙在鼓里。

在这时，我们新的菜鸟英雄闪亮登场——"冰人"麦克·凯西的儿子，作为一名同当年的Blair一样的菜鸟，相信他应知道应该做什么吧？不过这次他要证明的不仅是他的能力，还要证明他获得这一切荣誉并不是因为他是英雄的儿子的原故……

后记

很多人认为应将《银河飞将》的前三集归为一个阶段，但在我看来一、二、三四代是一个阶段，而五代则是新的开始。光从剧情上看问题是不成的，克里斯氏的"互动电影"也好、Origin System的新想法也好，都是随着技术的发展而进步的。虽说技术并不影响创作，但它却是创作实现的条件。大家自己比较一下图像水平和发售日期（一代1990年、二代1991年、三代1994年、四代1995年、五代1998年），我想有些话是不用我说了罢。不过《银河飞将》系列一向是最"前卫"的电脑游戏，它一直带给我们"惊吓"，从未让我们失望过，希望它能在新的道路上走得平坦，让我们祝福它。


NEO GEO
THE KING OF



TRIPLEX

TRIPLEX CORPORATION

LASER雷射

全国独家代理：雷射电脑

北京金世和	电话 (010)62628080	传真 (010)62629080
广州尔丰电脑	电话 (020)87591800	传真 (020)8759200
沈阳凯元电子	电话 (024)23887782	传真 (024)23887782
西安瑞力科技	电话 (029)5523167	传真 (029)5523167
兰州大维	电话 (0931)8883440	传真 (0931) 8840150
长沙蓝威电脑	电话 (0731)4126977/4123686	传真 (0731)4153204
武汉聚星电脑	电话 (027)87883842/86722560	传真 (027)86723160
乌鲁木齐利达尔	电话 (0991)5837433/5824643	传真 (0991)5846457
武汉骏升科技	电话 (027)87653262	传真 (027)87644429
重庆四维电脑	电话 (023)68790600	传真 (023)63862584
成都天天电子	电话 (028)5571573	传真 (028)5555720
成都成冠科技	电话 (028)5532166	传真 (028)5538860
杭州华清	电话 (0571)8069371	传真 (0571)8823086
深圳鸿伟电子	电话 (0755)3210406	传真 (0755)3210406
南京新华海	电话 (025)3350303	传真 (025)3350707

(98)京新出报刊增准字第245号

定价：22.00元